OAK MOOK 596
アーケードゲーム
進化論
アクション編
HIROYUKI MAEDA
前田尋之
【監修】
オークラ出版

監修者プロフィール

前田尋之(まえだ ひろゆき)

1972年愛媛県松山市生まれ。1990年徳間書店インターメディアにてパソコンゲーム誌の編集に携わったことがきっかけで多数の出版物の編集・執筆に関わる。その後、1996年にコナミに入社。以後同社退職後も家庭用ゲームソフトをはじめパソコンゲームの開発へと活躍の場を広げている。著書に『家庭用ゲーム機興亡史　ゲーム機シェア争奪30年の歴史』『ホビーパソコン興亡史　国産パソコンシェア争奪30年の歴史』『海外のゲーム&パソコンガイドブック』、監修に『懐かしのホビーパソコンガイドブック』、『アーケードゲーム進化論　シューティング編』がある。

ツイッターアカウント
http://twitter.com/hiropapa00

Cover Design：竜口智圭(タツグチ デザイン事務所)

OAK MOOK 596
アーケードゲーム
進化論
アクション編
HIROYUKI MAEDA
前田尋之
【監修】
オーラ出版

OAK MOOK 596
アーケードゲーム
進化論
アクション編
HIROYUKI MAEDA
前田尋之
【監修】
ROLLING THUNDER 2
X-MEN
IKARI WARI
CRAZY CLIMBER 2
CRAZY CLIMBER
源平討魔伝
COPS
Mr. DO!
UNICORNS
namco
Chack'n Pop
FRONT LINE
戦場の狼II
魔界村
オークラ出版

CONTENTS

第1章 アイテム回収型アクションゲーム

ヘッドオン p.010
ニューラリーX p.011
パックマン p.012
クラッシュローラー p.014
ハンバーガー p.015
Mr. Do! p.016
エレベーターアクション p.017
シンドバットミステリー p.018
マッピー p.019
ボンジャック p.020
ちゃっくんぽっぷ p.021
フリッキー p.022
ごんべえのあいむそ～り～ p.023
トイポップ p.024
ロンパーズ p.025
クラックダウン p.026
ボナンザブラザーズ p.027
マイケル・ジャクソンズ・ムーンウォーカー p.028

第2章 敵全滅型アクションゲーム

侍 p.032
ディグダグ p.033
マリオブラザーズ p.034
リブルラブル p.035
忍者くん 魔城の冒険 p.036
グロブダー p.037
バラデューク p.038
フェアリーランドストーリー p.039
バブルボブル p.040
モトス p.042
スノーブラザーズ p.043
ダイエットGoGo! p.044

第3章 ゴール到達型アクションゲーム

クレイジー・クライマー p.048
フロッガー p.049
ジャンプバグ p.050
ファンタジー p.051
ドンキーコング p.052
フロントライン p.053
ペーパーボーイ p.054
マーブルマッドネス p.055
サーカスチャーリー p.056
ドルアーガの塔 p.057
バックランド p.058
スパルタンX p.059
決死の探検サバイバル ゆけゆけ！山口君 p.060
ガントレット p.061
イー・アル・カンフー p.062
ドラゴンバスター p.063
メトロクロス p.064
戦場の狼 p.065

CONTENTS

魔界村 p.066
影の伝説 p.067
ワンダーボーイ p.068
黄金の城 p.069
ゲットスター p.070
怒 IKARI p.071
アルゴスの戦士 p.072
イシターの復活 p.073
アテナ p.074
カルテット p.075
奇々怪界 p.076
源平討魔伝 p.077
プレイウッド p.078
ローリングサンダー p.079
魂斗羅 p.080
ラスタンサーガ p.082
カルノフ p.083
レインボーアイランド p.084
ワードナの森 p.085
サイバリオン p.086
チェルノブ p.087
ニンジャウォーリアーズ p.088
最後の忍道 p.089
ニュージーランドストーリー p.090
ゲイングランド p.091
スプラッターハウス p.092
ストライダー飛竜 p.093
ワルキューレの伝説 p.094
トリオ・ザ・パンチ p.095
メタルスラッグ p.096
クロスソード p.098

第4章 ベルトスクロールアクションゲーム

熱血硬派くにおくん p.102
ダブルドラゴン p.103
ゴールデンアックス p.104
ファイナルファイト p.105
エイリアンストーム p.106
プリルラ p.107
ルナーク p.108
X-MEN p.109
アンダーカバーコップス p.110
天地を喰らうII 赤壁の戦い p.111
野球格闘リーグマン p.112
ナックルバッシュ p.113
バイオレントストーム p.114
ダンジョンズ&ドラゴンズ タワー オブ ドゥーム p.115
エイリアン VS プレデター p.116
パニッシャー p.117
ダイナマイト刑事 p.118

第5章 APPENDIX

パソコン&家庭用ゲーム機移植へのあくなき探求 PART2 ..... p.120
アーケードゲーム パンフレットコレクション p.124

はじめに

前作の『アーケードゲーム進化論 シューティング編』から早2ヶ月、予告通り『アクション編』をお届けすることができた。アーケードゲームの本自体、すでに先行他誌がある事を招致で“ン番煎じ”で発売したにもかかわらず支持していただけた読者の皆様のおかげである。というわけで、毎度毎度無理のあるスケジュールでありながらも皆様に支えられていることを心の糧に執筆できたことを、ここで深くお礼申し上げたい。

『シューティング編』で「このゲームが収録されていない」「ページ数を増やして掲載数を増やして欲しい」といった意見や要望もだいぶ頂いた。できるだけマイナーなタイトルも積極的に掲載したい気持ちはあったのだが、趣旨が「思い出話の肴になるような本」なため、結果的に誰もが知っている有名タイトルが中心になってしまった。この点については本書も同様なため、何卒ご理解を頂きたい。

『シューティング編』『アクション編』といったジャンル分けをして発売したのだが、私個人は実はあまりジャンル分けというものに拘ってなかったりする。新しいアイデアというものは既存のアイデアの組み合わせによって生まれることが大半であって、「シューティング要素のあるアクション」「シミュレーション要素のあるRPG」なんてジャンルの枠をまたがった作品など、それこそ山のようにある。

とはいえ、ゲームを体系だてて整理するためにはある程度の分類は必要なわけで、このあたりについて少々説明させていただきたい。

ゲームの内容を説明するにあたって「目的」と「手段」があり概ね以下の通りに説明ができる。

目的：ステージクリアするために何をしなければならないか？（例：「アイテムを全部回収する」「時間内に敵を全滅させる」など）

手段：目的を実行するために何をしなければならないか？（例：「敵を破壊する」「空を飛ぶ」「ジャンプする」など）

こうやって見ると、世間で一般的なゲームの分類方法は「手段」で分類しているものが多いことに気がつくはずだ。ただ、アクションゲームでこのタイプの分類をしようとすると、手段のバラエティが数限りなく多い。そこで、本書ではあえて「目的」に着目して分類を試みてみた。

この方法がベストかどうかは最終的に読者の皆様の判断に委ねたいところだが、比較的コンパクトに纏めることができたのではと自負をしている。

今回、アクションゲームの派生形でありながらもページ数の都合で丸々カットせざるを得なかった対戦格闘ゲームをはじめ、まだまだ扱っていないジャンルは多々ある。願わくば次の本でお目にかかることができれば幸いである。

2016年4月

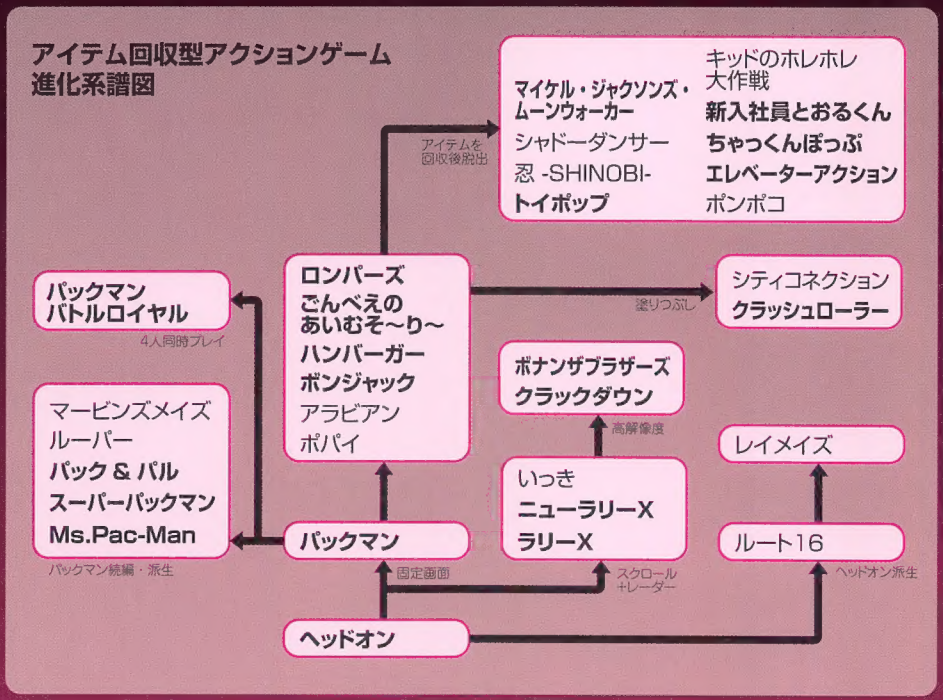
監修：前田尋之

- 本書中で取り扱っているコンピューター、ソフト、その他各商品は、TM及び ©、® 表記を省略しておりますが、各種権利は該当各社に帰属しており、各社の商標または登録商標です。
- 本書中で取り扱っているコンピューター、ソフト、その他各商品は、一部を除き現在では販売終了しております。本書の情報を元に各社へのお問い合わせはご遠慮ください。
- 社名および商品名は発売当時のものです。また一部、社名および商品名で正確な表記ではないものがありますが、可読性に配慮したためであり、誤読・誤解の誘発を目的としたものではありません。
- 社名表記には「株式会社」等の表記を省略しております。また、個人名の敬称を省略しております。
- 価格表示は原則として消費税抜きの表記となっておりますが、一部商品で当時の表記に倣って税込み表記になっているものがあります。
- 当時の情報を元に可能な範囲で記事を構成しておりますが、情報が不鮮明なため事実関係の精査が不十分な可能性があります。当時の関係者で情報をお持ちの方がいらっしゃいましたら、情報をお寄せいただければ幸いです。

第1章
アイテム回収型アクションゲーム

『ヘッドオン』『パックマン』といったアクションゲームの古典の大半が該当するのが、この「アイテム回収型」というジャンルである。最初期は単なる点を取るだけだった、時代を重ねるに従いどのように進化をしていったのだろうか？　代表的なタイトルを紹介しつつ、その変化を探る。

アイテム回収型アクションゲーム進化系譜図



アクションゲーム前史『ヘッドオン』誕生まで

アクションゲームの始祖については諸説あるが、世界初のシューティングゲーム『コンピュータースペース』（ナッチング・アソシエーツ）に対して、『ポン』（アタリ）といわれている。ただし、『ポン』は人間同士が対戦をするテニスゲームであり、単なるコンピューターを使ったオモチャに過ぎなかった。

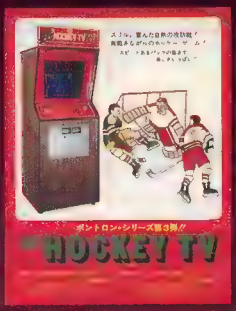
一人で遊べて、ゲーム性を持たせた名作にスティーブ・ジョブスとスティーブ・ウォズニアクが関わったとされる『ブレイクアウト』（アタリ）がある。日本では『ブロック崩し』という名前で紹介され、各社から類似品が多数発売されるほどのヒットとなるのだが、「敵」が登場してブレイに駆け引きの要素が必要になるという、いわゆる現代のアクションゲームのようなものが生まれるまでには、今しばらくの時間が必要であった。

この『ブロック崩し』の発想を逆転して、「ブロックが攻撃して、それを打ち落とすゲーム」という発想で生まれたのがご存知『スペースインベーダー』（タイトー）であった。このあたりの経緯については前巻『シューティング編』で詳しく触れているが、これがきっかけで至る所に『スペースインベーダー』を遊ばせるためだけの店舗「インベーダー喫茶」が乱立し、これがゲームセンターのルーツとなる。

店舗ができると、そこに置くゲーム機の需要が生まれ、時を同じくして多数のゲーム会社が創業、アーケードゲームの開発・販売に参入した。もっとも、創業の経緯が『スペースインベーダー』の二匹目のドジョウを狙ったものだけに露骨な模倣が多く、オリジナリティというには程遠いものばかりであった。

そんな中で気を吐いていたのはインベーダーブーム以前からアーケードゲーム事業に参入していたセガであり、国産初のアーケードゲーム『ポントロン』をはじめとして、多数の製品を発売してい

▲国産初のアーケードゲーム『ポントロン』。タイトルから推測できるように『ポン』の類似品。



▲セガ初期のアーケードゲームラインナップ。インベーダー旋風が流行する前は、テーブル筐体ではなくアップライト筐体が主流であった。

た。初期こそ「ポン」の類似品と思しきタイトルもあったが、同社の販売力・開発力を活かして、まったく新しいアクションゲーム「ヘッドオン」を生み出すこととなった。

「ヘッドオン」は赤いマイカーを操縦して、画面内に点在する点を全て回収すればクリアという内容で、従来に存在しない遊びを提供したゲームであった。「ヘッドオン」のゲームシステムは後に「ドットイートゲーム」と呼ばれるようになり、アクションゲームの初期に同タイプの様々なゲームを発生するきっかけとなった。

なお、「ヘッドオン」は最初のリリース時は横画面レイアウトであったが、当時流行していた「スペースインベーダー」が縦画面だったため、筐体を流用してソフトを入れ替えるには不都合が生じた。そのため、同じタイトルでありながら縦画面バージョンと横画面バージョンが混在しており、ユーザー間で混乱を生み出す結果となった。

▲ドットイート(アイテム回収型アクション)の開祖、「ヘッドオン」(セガ)。

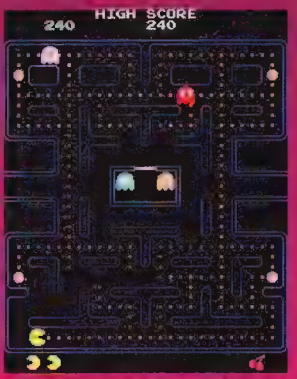
世界でフィーバーを巻き起こした『パックマン』

「ヘッドオン」がドットイートゲームの開祖とするならば、ジャンルそのものを定着させた立役者は「パックマン」(ナムコ)といえよう。「パックマン」は、それまで戦争や射撃、レースなど男性をターゲットにした題材が溢れるアーケードゲームにおいて初めて女性やカップルを意識したタイトルであり、4方向レバー1本という単純な操作と、カラフルでどこかユーモラスな4色のモンスター。ステージ間に挿入されるコーヒーブレイクという、数々の秀逸なデザインもあってたちまち大ヒットとなった。

「パックマン」のヒットの要因は前述のデザイン面以外にも数多くあり、代表的なものに「4種類のモンスターの行動アルゴリズムに性格設定がされている」点が挙げられる。モンスターにはそれぞれ「オイカケ」「マチブセ」「キマグレ」「グズタ」というニックネームが与えられており、パックマンとの位置関係に応じた行動を起こすようにプログラムされている。そのため、あたかもモンスター同士が連携をしているかのように挟み撃ちを仕掛けてくることも多々あり、機械的な追い掛けアルゴリズムではありえない駆け引きを生み出している。

さらに決定的な要因は「パワーエサ」の存在である。食べた瞬間にモンスターはイジケてしまい、一定時間の間は立場が逆転、パックマンがモンスターを追いかけて食べてしまうことができるのだ。このアイデアは秀逸で、それまで逃げることしかできなかったモンスターに反撃できる痛快さは従来のゲームでは味わえなかったものだ。ほかにも、入るとモンスターの動きが遅くなるワープゾーンの存在など、たった1画面の中にこれでもかとアイデアが詰め込まれており、本作のヒットはむしろ必然と言えるのではないだろうか。

日本国内はもちろん海外(特に北米)



▲言わずと知れた不朽の名作、「パックマン」(ナムコ)。アーケードゲーム史を大きく変えた作品だ。

でも日本以上のヒットを記録．アタリ2600向けへの移植版が実に500万本を売り上げている。

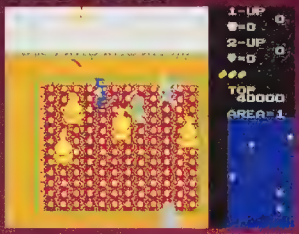
海外での『パックマン』人気はそれだけにとどまらず、ハンナ・バーベラによってTVアニメ化。バックナー&ガルシアによるレコードはビルボードHOT 100で9位をマーク、北米のみで100万枚のセールスを記録した。さらに、アクセサリー、アパレル、文房具など各種グッズが発売され、『パックマン』の熱烈なファンを指す言葉として"Pacmania"という言葉まで生まれたという。

これらのフィーバーはゲーム初のメディアミックスおよびマーチャンダイジング例であり、日本発の世界に誇るコンテンツとして現在でもゲーム史の中の一大トピックとして語り継がれている。

▲100万枚を売り上げたイメージアルバム、『Pac-Man Fever』(Buckner & Garcia)。

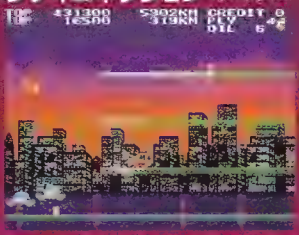
様々な派生形が生まれたアイテム回収型アクション

いっき　サン電子



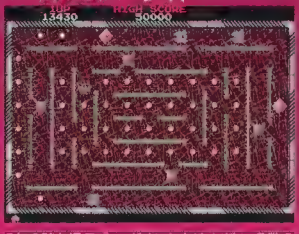
たった2人で、「百姓一揆」とは名ばかりの小判集めをするアクションゲーム。

シティコネクション　ジャレコ



シティに乗って世界中の道を走破！　邪魔するパトカーはオイルで弾き飛ばせる。

レイメイズ　タイトー



9年の時を経て『ヘッドオン』をリメイク。多数の強化アイテムの存在が現代的であった。

『パックマン』のヒット以降、アクションゲームは一ジャンルとして広く認知されるようになった。中でも『パックマン』同様のドットイートゲームが多数発売され、グラフィックの進化と共に取るアイテムも、単なるドットからフルーツターゲット、風船、金塊、盗品など様々なアイテムを集めるようになっていった。同時にゲームの目的や世界観もバラエティ豊かに進化していく。もはや回収対象がドットにとどまらなくなったことから、本書ではアイテムを集めることをクリアの目的に据えたタイプのアクションゲームを「アイテム回収型アクション」と呼称し、いくつかのタイプをここで紹介しようと思う。

①基本（固定画面）型

『ヘッドオン』『パックマン』『ポンチャック』などに代表される、クリアに必要な回収対象が画面に全て見えているパターンである。画面内にターゲットは全部見えているため、純粋に反射神経とテクニックが要求されるタイプのゲームだ。『マッピー』はスクロールするものの盗品の配置は全ステージ通じて同一なため、ここに分類される。

②探索（スクロール）型

『エレベーターアクション』『忍』『マイケル・ジャクソンズ・ムーンウォーカー』などのように、任意スクロールのフィールドを歩き回って回収対象のアイテムを探すというステップが追加されたタイプ。このタイプはアイテム回収だけではクリアできないタイプが多く、回収後の脱出先（出口）も探索対象となる。

③レーダーマップ型

『ラリーX』『いっき』『ボナンザブラザーズ』『クラックダウン』などがこれに該当する。②の探索型に似ているが、レーダーマップに回収対象であるアイテムの位置が表示されるため「探索する」必要はない。スクロール面によってアイテム回収までの道中にトラップや演出が仕掛けられることが多い。

④塗りつぶし型

『クラッシュローラー』『シティコネクション』などに代表される、アイテム回収型の亜流ともいえるジャンル。何かを集める必要はなく、床を全部塗りつぶせばクリアというルールで、数としては多くない。

大雑把なジャンル分けとしては以上だ。いずれにせよプレイヤーのクリアを阻むために、お邪魔キャラが追いかけてくるのが定番である。さらにお邪魔キャラに対して固定装備かアイテムによる一時的なパワーアップといった違いはあれど、反撃の手段が用意されているのが通常である。

他のゲームジャンル同様、仕掛けやビジュアルは年々派手になっていくが、『レイメイズ』（タイトー）のように『ヘッドオン』への原点回帰を目指した、旧作リメイクのような例もあった。

セガ作品に見るアイテム回収型アクションの位置付け

アイテム回収型アクションは、アクションゲームの原点でもあり古典であるため、一概に「古臭い」と見られがちなのが世間一般の認識である。事実、ジャンル単体としては存在できず、次章以降の他のアクションゲームやシューティングなど他ジャンルとの複合によってごく僅かに生き残っているのが現状といえよう。

そんな中において、多くのメーカーが開発の主軸をどんどん他のジャンルに移しているにもかかわらず、1990年頃までアイテム回収型アクションをリリースし続けていたのがセガである。セガ自身がこのあたりの事実を意識しているかは定かではないが、本章の後半になると『マイケル・ジャクソンズ・ムーンウォーカー』『ボナンザブラザーズ』『クラックダウン』といった、セガの占める割合が面白いまでに増えていく。掲載メーカーのバランスの都合上、あえて掲載タイトルから外したタイトルにもセガ製品は実に多く、下に掲載した『エイリアンシンドローム』『忍』『シャドーダンサー』など、ゲームとしての味付けは様々だが、システムの根幹はアイテム回収型アクションというタイトルが非常に多い。

別にセガはアイテム回収型アクションの専業メーカーというわけでもなく、これらのタイトルが発売された同時期に『アウトラン』『アフターバーナー』など、体感ゲームの名作がいくつも発売されている。それでは、何故これだけ「アイテム回収型」という、当時においてすら古臭いと思われていたジャンルにセガはリリースし続けていたのだろうか？

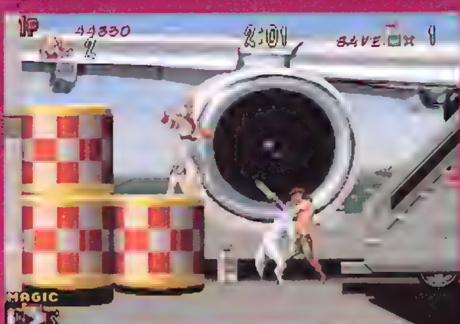
これはあくまで推測であるが、セガは特別アイテム回収型アクションに注力しようとしたのではなく、あらゆるジャンルを平均的にリリースする過程で、あえて古典的なジャンルも抜け目なく押さえていたと考えられる。

当時のセガはマークⅢ、マスターシステム、メガドライブ、ゲームギアといった家庭用ゲーム機も発売しているハードメーカーでもあり、アーケードゲームの開発は、その先の家庭用機への移植も当然視野に入れていたはずである。増してセガはメガドライブ以前はほぼ自社のみでソフトラインナップを揃えており、そうなると、あらゆる年齢層やファン層をカバーできる布陣を布いていたとしても別段不思議ではない。

そんな方針があってこその、アイテム回収型アクションという古典ジャンルへのリリースなのでは、というのはいささか穿ち過ぎだろうか。

▲[illegible]「エイリアンシンドローム」（セガ）

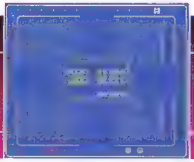
▲「シャドーダンサー」[illegible]



▲[illegible]

▲[illegible]「マイケル・ジャクソンズ・ムーンウォーカー」（セガ）

"TO COLLECTION" ACTION GAME

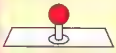


世界初のドットイートゲーム

ヘッドオン

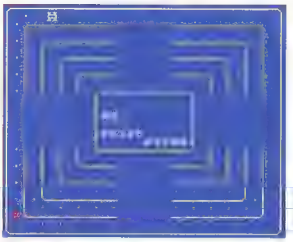
■セガ ■1979年稼動 ■横画面（縦画面もあり）

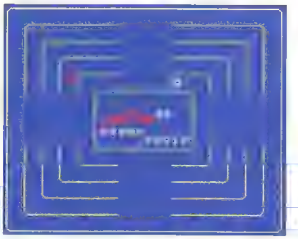
■ プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■ 4方向レバー

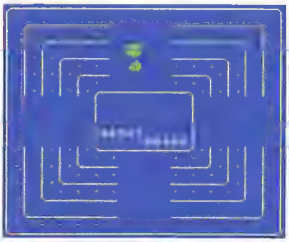


インベーダーブーム以前から独自のアーケードゲーム販売をしていたセガは、『ディープスキャン』を開発したグレムリンを吸収。その開発力を活かし、ポストインベーダーの座を狙って本作を世に送り出した。インベーダーとの差別化を図った結果、レーンで区切られた画面内を車で走り回りドットを集めるというオリジナリティの高い作品が生まれたのだ。

大ヒットとまではならなかったものの、ドットイートゲームというージャンルを築いたことを考えれば、セガの野望は叶ったといえるだろう。







パソコン・家庭用への移植

- SG-1000（1983年）
- ゲームボーイ（1990年12月7日）
- プレイステーション2(2012年10月10日)

縦画面バージョンもあったヘッドオン

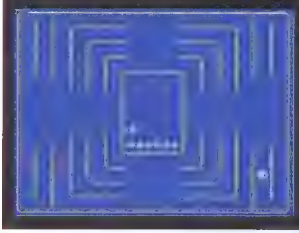
「スペースインベーダー」のために用意された筐体の差し替え用として作られた。

シリーズタイトル

ヘッドオン2

■セガ ■1979年稼動

一見前作との違いはわからないが、Uターンができるようになり、車線変更もしやすく調整されている。

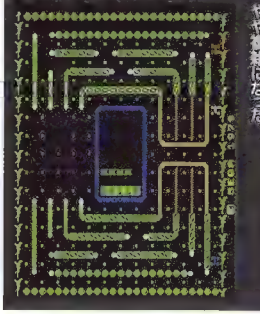


派生タイトル

カー・ハント

■セガ ■1979年稼動

シリーズ第3弾。敵のパターンやコースがやや複雑になった。

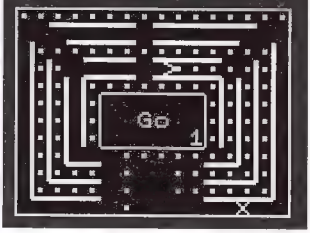


派生タイトル

ドットリ君

■セガ ■非売品（筐体に付属）

当時の法律で基板のない筐体は未完成なものとされて認可が降りなかったため、ダミー基板として作られたゲーム。

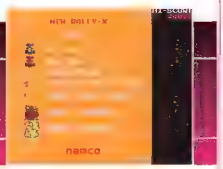


軽快なBGMをバックにカーチェイス

ニューラリーX

■ナムコ ■1981年稼動 ■横画面

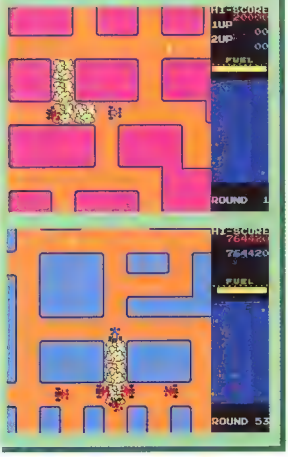
■ プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■ 4方向レバー・1ボタン



固定画面が当たり前だったゲームの世界に、4方向スクロールの広々としたマップをもたらした「ラリーX」。そのマイナーチェンジ版である本作は、耳に残る軽快なBGMを採用するなど、雰囲気をガラリと変えている。当時は今では考えられないほどゲームの容量が小さく、BGMを入れることさえ難しい時代だった。それ考えれば、ゲームセンター内に響く唯一の音楽がどれだけ印象的なものだったかおわかりいただけるだろう。作曲を担当したのは『ギャラガ』『マッピー』も手がけた大野木宣幸。聞いていて飽きない彼の音楽をきっかけに、BGMはゲーム制作において次第に重要な要素と認識されるようになっていった。本作はゲームミュージックの始まりをゲーム史に刻んだタイトルといえよう。

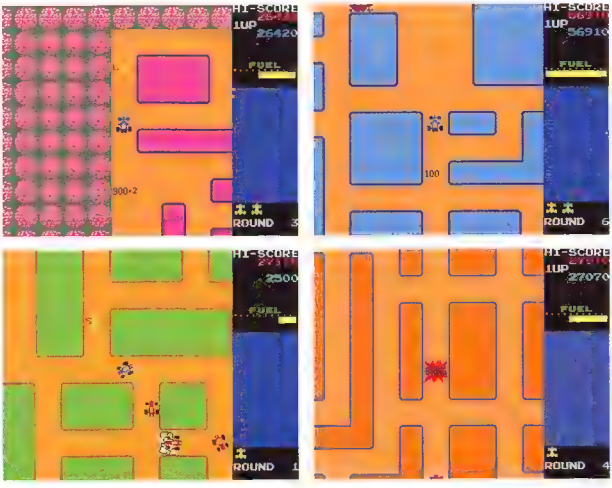
スモークスクリーンで敵車を煙に巻け!!

燃料を使った煙幕は、敵車を遠ざける唯一の手段にして切り札なのだ。



パソコン・家庭用への移植

- MSX(1984年3月30日)
- FM-7(1984年)
- X1(1984年)
- MZ-1500(1984年)
- Windows(1997年11月28日)
- プレイステーション(1995年11月22日)
- プレイステーション2(2006年1月26日)
- Xbox(2005年8月30日・海外のみ)
- ゲームキューブ(2005年8月30日・海外のみ)
- ゲームボーイアドバンス(2005年8月30日・海外のみ)
- PSP(2005年2月24日)
- Wii(2010年11月16日・海外のみ)
- Xbox 360(2009年11月5日)



シリーズタイトル

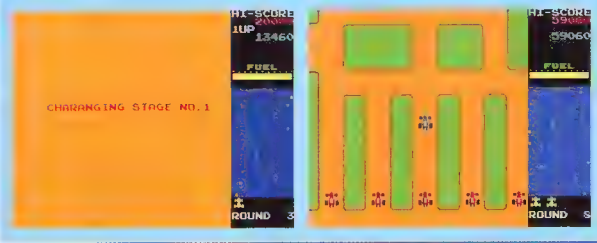
ラリーX

■ナムコ ■1980年11月稼動

上記作品の元になったタイトル。難易度が高く、燃料は少なめ。スペシャルフラッグが初めて登場した。

チャレンジングステージに挑戦

現在でいうボーナスステージ。敵のレッドカーは動かず、マイカーで悠々と旗を集めることができる。ただし、当たり判定はあるので、ぶつかりにいかないように。



世界中を魅了した80年代のミッキーマウス

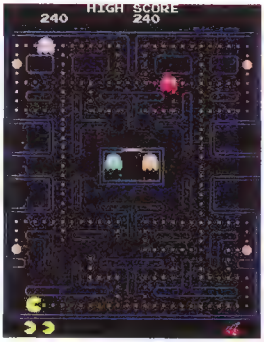
パックマン

■ナムコ　■1980年5月稼動　■縦画面

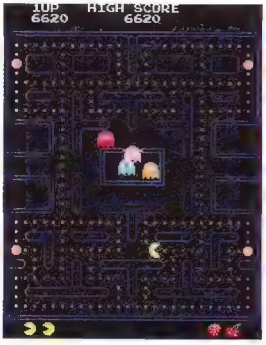
■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■4方向レバー

タイトルでもありプレイヤーキャラクターでもあるパックマンは、ゲーム界に初めてキャラクター性をもたらした。日本ではもちろん、海外ではアニメやレコードも制作されるなど熱狂的に愛され、現在でもその知名度は絶大である。その知名度の高さからパックマンは「80年代のミッキーマウス」などといわれ、ナムコの看板キャラクターとして不動の地位を築いている。

本作の登場以前は、ヒット作はあってもキャラクターが爆発的な人気を得たことはなかった。それだけに『パックマン』のブレイクの仕方はより特異なものとして映ったのだろう。ゲームの魅力でキャラクターにも愛着を持ってもらうのではなく、キャラクターの魅力でゲームに興味を持ってもらうという逆転現象を狙った作品が後に続々と登場した。ゲーム基板の性能向上によってドットイーター系(キャラクターがドットを食べる作品)の作品はその数を減らしていくが、現在でもゲームには魅力的なキャラクターの存在は欠かせないものとなっている。『パックマン』の登場は、ゲーム業界の歴史を動かした革命的なものだったのだ。

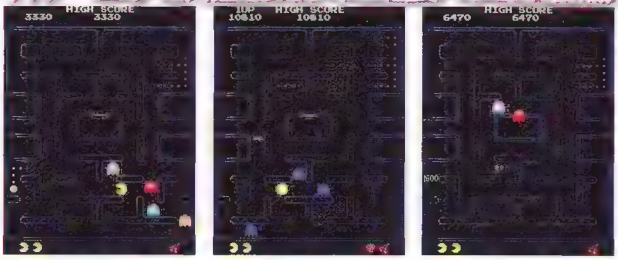


◀4匹のモンスターは中央の小部屋から次々と出てくる。



◀敵は小回りが利かない。細かい方向転換が有効だ。

パワーエサで大逆転！たくさん食べれば高得点



▲大きいエサを食べると敵の性質が変化。触れてもミスにならず、食べて倒すことができるぞ。

パソコン・家庭用への移植

※『バックマニア』内に簡単な要素として収録

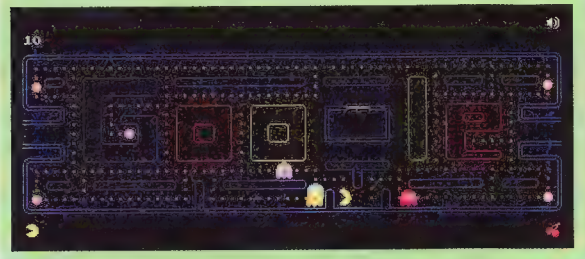
- ●アタリ2600（1981年・海外のみ）
- ●Exidy Sorcerer（1981年・海外のみ）
- ●アタリ5200（1982年・海外のみ）
- ●VIC-20（1982年・海外のみ）
- ●アルカディア（1982年・海外のみ）
- ●アタリ400/800（1982年・海外のみ）
- ●PC-8001mkII（1983年）
- ●コレコビジョン（1983年・海外のみ）
- ●インテレビジョン（1983年・海外のみ）
- ●Commodore64（1983年・海外のみ）
- ●AppleII（1983年・海外のみ）
- ●PC booter（1983年・海外のみ）
- ●X1（1983年）
- ●ファミリーコンピュータ（1984年11月2日）
- ●FM-7（1984年）
- ●Acorn Electron（1984年・海外のみ）
- ●MSX(1984年1月18日)
- ●PC-8001（不明）
- ●PC-8801（不明）
- ●PC-8801mkIISR(不明)
- ●PC-9801（1992年11月13日）
- ●MZ-700（不明）
- ●MZ-1500（不明）
- ●MZ-2000/2200（不明）
- ●MZ-2500（不明）
- ●X68000※(1989年3月)
- ●Amstrad CPC（1985年・海外のみ）
- ●アタリST(1986年・海外のみ)
- ●ZX Spectrum（1987年・海外のみ）
- ●ファミリーコンピュータディスクシステム(1990年5月18日)
- ●ゲームギア（1991年1月29日）
- ●プレイステーション（1995年11月22日）
- ●ネオジオポケット（1999年8月26日）
- ●ニンテンドウ64（1999年10月31日・海外のみ）
- ●ドリームキャスト(2000年6月25日・海外のみ)
- ●ゲームボーイアドバンス(2004年2月14日)
- ●PSP(2005年2月24日)
- ●プレイステーション2（2006年1月26日）
- ●ニンテンドーDS(2007年10月11日)
- ●プレイステーション3（2009年1月29日）
- ●Xbox 360（2009年11月5日）
- ●iOS/Android(2012年3月13日)

コーヒーブレイクにパックマンショー

ステージ間のユニークなデモアニメーションに個性の発露を感じる。

2010年5月22日はパックマン生誕30周年 Googleのトップ画面にもなった!?

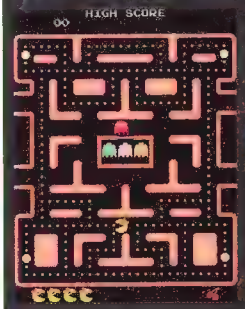
パックマン生誕30周年を記念して作られたGoogle版パックマン。当初は期間限定での公開を予定していたが、後に無期限で遊べるようになった。



シリーズタイトル

ミズ・パックマン

■バリー=ミッドウェイ ■1981年稼動

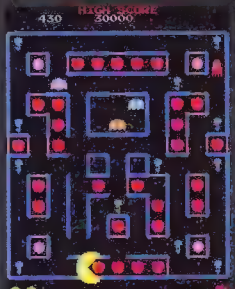


口紅がセクシーなミズ・パックマンが主役の亜流作品。後にナムコの許諾を得た。

シリーズタイトル

スーパーパックマン

■ナムコ ■1982年稼動

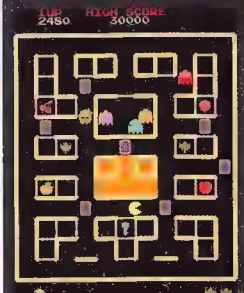


エサがドットからフルーツに変更され、配置場所が通路ではなく部屋の中になった。

シリーズタイトル

パック & パル

■ナムコ ■1983年7月稼動



フルーツを盗む敵・ミルが新登場。歌声など、パックマンの攻撃手段も追加された。

シリーズタイトル

パックマニア

■ナムコ ■1987年11月稼動

ゲーム画面が立体になった新感覚のパックマン。ジャンプで敵を避けられる。

派生タイトル

ハロー！パックマン

■ナムコ ■1994年8月26日発売
■スーパーファミコン

コメディ風の横スクロールアクション。パックマンの感情表現が多彩。

派生タイトル

パックインタイム

■ナムコ ■1995年1月発売
■スーパーファミコン

ステージ中のギミックやワイヤーアクションを駆使して進む2Dアクション。

派生タイトル

パックマン バトルロイヤル

■バンダイナムコゲームス
■2011年3月稼動

4人同時プレイができる対戦ゲーム。パワークッキーを食べて巨大化すると、他のパックマンを食べることができる。

ハケで道路を塗りつぶす『スプラトゥーン』のご先祖様!?

クラッシュローラー

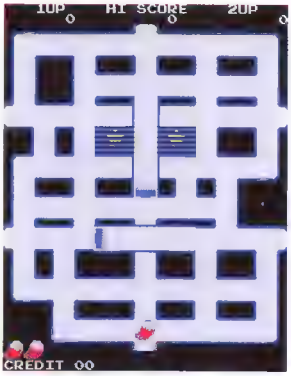
■クラール電子／アルファ電子　■1981年稼動　■縦画面

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■4方向レバー・1ボタン

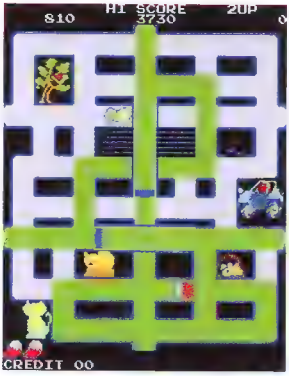
ステージ上の道を塗り尽くすという一風変わったドットイートゲームである本作は、見た目はまるでレトロな『スプラトゥーン』のような作品だ。敵は地面の色を塗ってくることはないものの、追いかけ続けられると厄介なので、ローラーに巻き込んで地面に塗りこめてしまおう。

ローラーで潰されると敵も学習するのか、危険を察知して逃げるようになっていく。何度も敵を倒して高いスコアと目指すか、それとも早々に塗りつぶしてしまうか。賢くなっていく敵との駆け引きがスリリングで面白い作品だ。

パソコン・家庭用への移植
●ネオジオポケットカラー(1999年4月15日)



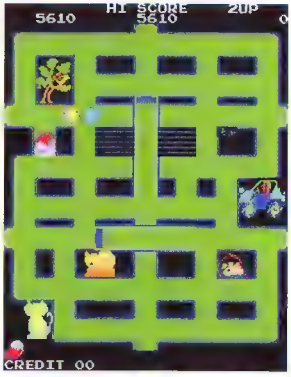
▲開始直後はなるべく大きく塗っていこう　敵が出てくる場所で出くわさないよう注意だ



▲敵がいる方向はなかなか塗りにくい　時間制限はないので焦らず攻めよう

自機はハケ（とイカ）!?個性的過ぎるゲーム

▲ヘンキを塗るゲームゆえか、自機の個性が面白い　特に　コロスケローラー　の自機を務めるイカは、ワープ能力を持つすこいやつだ



▲コツがわかってきたら塗りつくすのが簡単になってくる　敵をかわし、着す手間を惜しむな!

▲敵が近くにやってきたらローラーの出番。敵を倒してスコアをゲットだ!

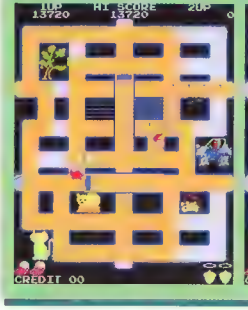
シリーズタイトル

コロスケローラー

■クラール電子／アルファ電子
■1981年稼動

ジャンプボタンを使ったワープが可能になった。実はかなりレアな作品。

黒やネコ、ネズミが足跡をつけやがるッ!



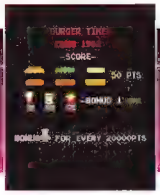
せっかく塗った場所なのに動物は汚してしまう。マップ上に長く居座るので、諦めるか対処するか、敵の位置を見て決めよう。

追いかけてくる食材をかわしつつハンバーガーを作ろう!

ハンバーガー

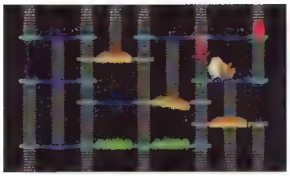
■データイースト ■1982年8月稼動 ■縦画面

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■4方向レバー・1ボタン

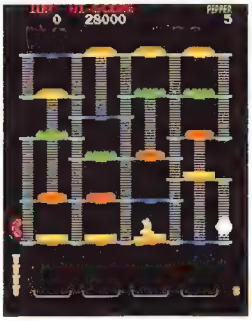


海外版や移植版のタイトル『バーガータイム』のほうが耳に馴染む人も多いだろう。ステージを歩き回って巨大なハンバーガーを完成させていく個性的なアクションゲームだ。

ハンバーガーの具材を落として完成させるというのも独特だが、目標であるドットが攻撃手段になるというのも他作品では見られない特徴だ。ハンバーガーの具で敵を潰したり、敵を具ごと落としてしまえるなど攻撃アクションが実にユニーク。敵を利用するとスコアが伸び、バーガーも早く完成する。おまけに爽快な気分も味わえ、一石三鳥の楽しさが味わえる。たまに遊びたくなる良作だ。



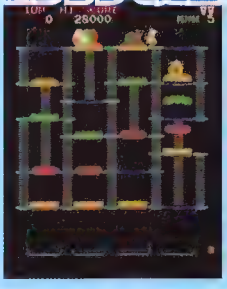
▲追ってくる食材にぶつかるとミスになってしまう、倒してもすぐ復活するので、誘導が難しい



◀主人公ピーターペッパーの名前は、マザーグースのひとつであるピーター・パイパーが由来

◀バンズがすべてのお皿に乗ったらステージクリア。巨大ウインナーからも逃げ切った

コショウで足止め&具材と一緒に落とせ!



追って来る敵にコショウをかけると一時的に動きを止められるぞ。アイテムを拾うとコショウを撒ける回数が増えるので、なるべく回収したい。

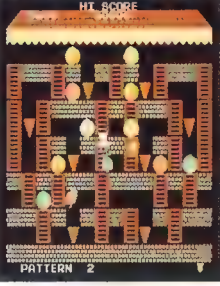
パソコン・家庭用への移植

- MZ-2000/2200(1984年7月)
- MSX(1984年8月)
- X1(1984年8月)
- PC-8801(1984年8月)
- FM-7(1984年9月)
- PC-6001mkII(1984年10月)
- ファミリーコンピュータ(1985年5月24日)
- SG-1000(1985年9月)
- プレイステーション2(2005年8月25日)
- PSP(2006年1月5日)

シリーズタイトル

ピーターペッパーズ アイスクリームファクトリー

■データイースト ■1984年稼動



「ハンバーガー」ではお助けアイテムだったアイスクリームを作るアクション。

シリーズタイトル

スーパーバーガータイム

■データイースト ■1990年稼動

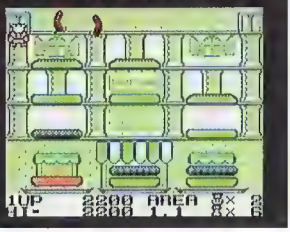
ジャンプアクションやコショウ以外のアイテムも追加されたリメイク作品。ボスとの対決など、内容がパワーアップした。

シリーズタイトル

バーガータイムデラックス

■データイースト ■1991年2月15日発売
■ゲームボーイ

ゲームボーイの画面に合わせ、横長画面で再構成された『ハンバーガー』。

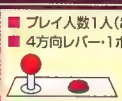


「ディグダグ」の模倣だけで終わらせないという思いが傑作を生んだ

Mr.Do

■ユニバーサル ■1982年10月稼動 ■縦画面

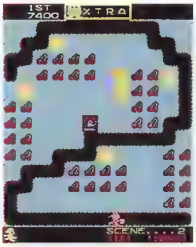
■ プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■ 4方向レバー・1ボタン

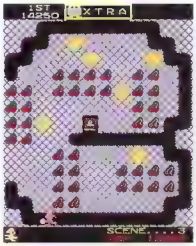


同年3月に稼動したナムコの「ディグダグ」のヒットを受けて開発されたタイトル。ユニバーサル上層部に同じものを作れと命令された開発部は、単なる真似を良しとせず、独自のアイデアを盛り込み改良して作り上げた。

ステージクリアの条件は「アイテムをすべて集める」「モンスターをすべて倒す」「ダイヤモンドを獲得する」「E・X・T・R・Aの文字をすべて集める」のいずれかを満たすこと。『ディグダグ』よりも多彩でありながら、要領をすぐに掴めるようになっている。独自性を持っていることに加え、主人公を可愛らしいピエロにしたことや駄菓子屋に多く設置されたこともあり、広い層に愛される作品となった。

▲敵を倒せるボールは、跳ねながらピエロの正面に進む。攻撃には位置取りが肝心だ。





パソコン・家庭用への移植

- ●AppleII(1982年・海外のみ)
- ●ぴゅう太(1982年)
- ●アタリ2600(1982年・海外のみ)
- ●コレコビジョン(1983年・海外のみ)
- ●MSX(1984年)
- ●アタリ400/800(1984年・海外のみ)
- ●FM-7(1984年)
- ●Commodore64(1985年・海外のみ)
- ●ゲームボーイ(1992年11月・海外のみ)
- ●X68000(1994年7月)
- ●スーパーファミコン(1995年6月23日)
- ●PC-9801(1996年)
- ●Wii(2010年4月27日)

シリーズタイトル

Mr. Do! VS ユニコーン

■ユニバーサル ■1983年稼動

城壁内でハンマーを振り回して床を打ち抜き、敵の全滅とアイテムの獲得を目指す。一作目とは異なり、上下の移動にはハシゴを使う。

シリーズタイトル

Mr. Do!'s ワイルドライド

■ユニバーサル
■1984年稼動

ジェットコースターの線路を歩き、アイテムを集めつつゴールを目指す。

シリーズタイトル

スーパーピエロ

■ユニバーサル
■1987年稼動

海外版の「Do! Run Run」の内容を一部変更した国内版。

シリーズタイトル

NEO Mr. Do!

■ビスコ
■1996年稼動

進化したグラフィックとサウンドで再構成されたリメイク版。

スパイになって機密書類を盗み出せ!

エレベーターアクション

■タイトー　■1983年稼動　■横画面

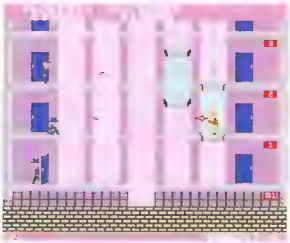
■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■4方向レバー・2ボタン

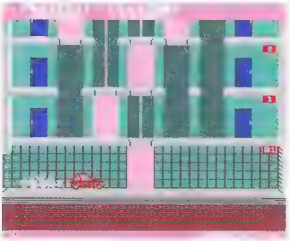
上空から伸びたワイヤーを伝い、ひとりのスパイが敵地へと侵入する――。

スパイとなって機密文書を盗み出すストーリー設定こそシリアスであるものの、作品全体からはコミカルな雰囲気が漂っている。80年代前半はまだ、グラフィックに大きな制限があった時代だ。もし本作でハードボイルドな雰囲気を作ろうとしても、うまく表現しきれず中途半端なものが仕上がっていただろう。エレベーターで敵と潰し潰されの攻防を繰り広げるというコミカルな表現に注力したことは、本作が評価されることになった最大の要因といえよう。

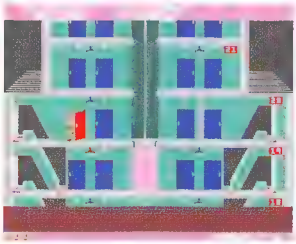
とはいえ本作は妥協の産物などではない。前述の侵入時のアクションはワクワクした気持ちを盛り上げてくれるし、ちょっと間抜けなBGMは妙にクセになる。ビルを停電させると獲得スコアが倍増する仕掛けも、スコア稼ぎを楽しませる役割を果たしてくれるのだ。

作りこまれた楽しさと、単純なゲーム性による中毒性がたまらない名作だ。

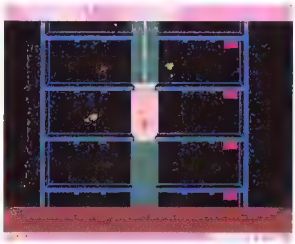




▲目的を達成したら最下階にある車で脱出だ!
もたもたしていると敵が次々に出てきてしまうぞ



▲赤いドアの部屋には機密情報が隠されている。すべてを集めるまで脱出は許されない。



▲暗明を撃ち抜くと画面が暗転する。こういった楽しいギミックもこの作品の魅力のひとつ

パソコン・家庭用への移植

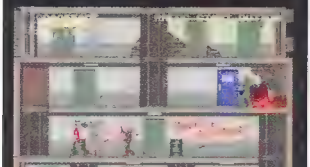
- ●アタリ2600（1983年・海外のみ）
- ●ファミリーコンピュータ（1985年6月28日）
- ●SG-1000（1985年）
- ●X1（1986年）
- ●PC-8801（1986年）
- ●FM-7（1986年5月）
- ●MSX（1987年・海外のみ）
- ●Amstrad CPC（1987年・海外のみ）
- ●Commodore64（1987年・海外のみ）
- ●ZX Spectrum（1987年・海外のみ）
- ●ゲームボーイ（1991年8月9日）
- ●セガサターン（1997年2月14日）
- ●ゲームボーイカラー（2000年9月29日）
- ●ゲームボーイアドバンス（2002年12月20日）
- ●プレイステーション2（2005年8月25日）
- ●Xbox(2005年10月14日・海外のみ)
- ●Windows（2005年10月14日・海外のみ）
- ●PSP(2006年1月5日)
- ●Wii(2007年4月3日)
- ●プレイステーション3（2011年8月31日）
- ●Wii U(2014年2月19日)
- ●ニンテンドー3DS(2014年3月12日)

シリーズタイトル

エレベーターアクション リターンズ

■タイトー　■1995年稼動

ダッシュやスペシャルウェポンなど新アクションを駆使してテロリストと戦う。

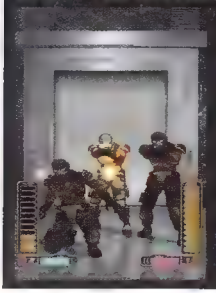


シリーズタイトル

エレベーターアクション デスパレード

■タイトー　■2009年稼動

シリーズ唯一のガンシューティング。開閉するエレベーターのドア越しに、敵との激しい攻防戦を繰り広げる。



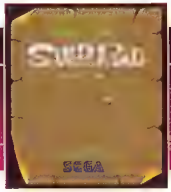
シリーズタイトル

エレベーターアクション デラックス

■スクウェア・エニックス

■2011年8月31日発売　■プレイステーション3

進化したグラフィックや演出を用いつつ原点回帰した作品。やりこみ要素が盛り込まれている。



宝箱を見つければ一発クリア！　風変わりなドットイートゲーム

シンドバットミステリー

■セガ　■1983年稼動　■縦画面

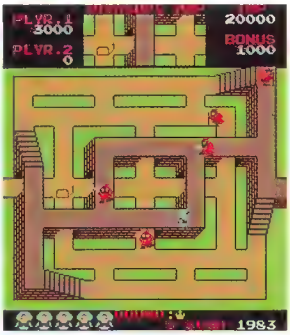
■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■4方向レバー・1ボタン

ステージのどこかに埋まっている宝を探す宝探しゲーム。画面上部分には宝箱の位置をおおまかに示した地図があり、ステージ上の「?」を集めると虫食いの地図が読めるようになっていく。見事に宝箱を掘り当てるとその場でステージクリアだが、地図を完成させることでも宝箱の場所を知ることができる。宝箱をどうやって見つけるかはプレイヤー次第だが、自力で掘り当てると喜びもひとしおだ。是非とも発掘に挑戦してみてもらいたい。

後に『スペースハリアー』をはじめとした擬似3Dの傑作を次々と世に送り出したセガの作品だけあって、本作でも立体感あるステージが見事に表現されている。操作性の悪さとステージが3種類しかないため人気は得られなかったが、技術と個性は抜きん出ている意欲作だ。

パソコン・家庭用への移植

●SG-1000（1983年）
●セガサターン（1997年11月27日）



▲適当に掘った場所から宝箱が!? ボーナスポイントもたんまり入ってくるぞ。

トランポリンを使った移動が特徴的なコミカルアクション

マッピー

■ナムコ ■1983年5月稼動 ■縦画面

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■2方向レバー・1ボタン

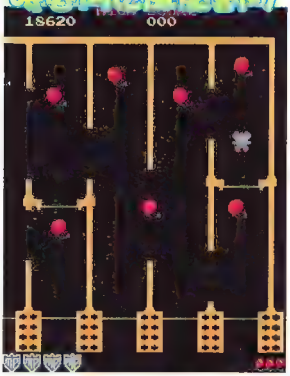
ナムコが開発した迷路脱出ロボット・マッピーを主役に据えた傑作。リリースから30年以上経った現在でも同社の代表作として愛され続ける作品の一つである。

泥棒ニャームコの屋敷へ潜入したマッピーを操作し、ニャームコ、ミューキーズたちに捕まらないように回避しながら盗品を取り戻すドットイートゲーム。マッピーはジャンプや直接攻撃は出来ないが、トランポリン（画面上の緑の線）を使うことで上下へ移動することが可能だ。

また、トランポリンと並んで本作を特徴付けている要素としてドアがあり、マッピーは自分の目の前にあるドアをボタンで開閉（開く方向はノブのある側）することができる。これによって敵を跳ね飛ばす、ドアの向こうに逃げるといった攻撃および回避ができるのだ。さらに、虹色に輝くパワードアを開けると開いた方向に衝撃波が発生し、敵を纏めて屋敷外に追い出すこともできる。

現在でも様々な方法でプレイ可能なタイトルなので、本作独特のオンリーワン感覚を是非楽しんで欲しい。

ボーナスステージは時間内に風船割り



▲トランポリンをうまく利用して風船にタッチしよう！ ここでミスしても残機は減らない

パソコン・家庭用への移植

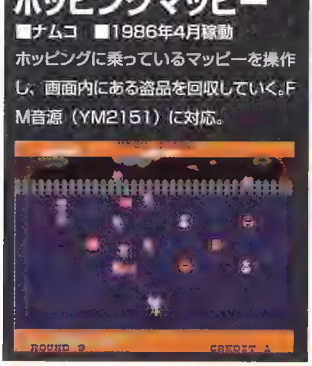
- ●M5（1983年）
- ●MSX（1984年1月18日）
- ●X1（1984年1月）
- ●MZ-80KC/1200/700（不明）
- ●MZ-1500（1984年8月）
- ●ファミリーコンピュータ（1984年11月14日）
- ●PC-8001mkIISR（1986年6月）
- ●FM-7（1986年6月）
- ●MZ-2500（1986年7月）
- ●PC-6001mkII（1986年9月）
- ●スーパーカセットビジョン（1986年11月）
- ●PC-8801mkIISR（1986年12月）
- ●ゲームギア（1991年5月24日）
- ●プレイステーション（1996年2月9日）
- ●Windows（1997年4月25日）
- ●iアプリ、EZアプリ、Siアプリ（不明）
- ●ゲームボーイアドバンス（2004年2月14日）
- ●PSP（2006年2月23日）
- ●プレイステーション2（2006年1月26日）
- ●ニンテンドーDS（2007年10月11日）
- ●Wii（2007年12月6日）
- ●Xbox 360（2009年11月5日）

シリーズタイトル

ホッピングマッピー

■ナムコ ■1986年4月稼動

ホッピングに乗っているマッピーを操作し、画面内にある盗品を回収していく。FM音源（YM2151）に対応。



シリーズタイトル

マッピーランド

■ナムコ ■1986年11月26日発売
■ファミリーコンピュータ

横スクロールアクション。BGMに「マッピー」の曲が使用されている。

シリーズタイトル

マッピーキッズ

■ナムコ ■1989年12月22日発売
■ファミリーコンピュータ

マッピーの息子が主役のアクション。家を建てるための資金集めをする。

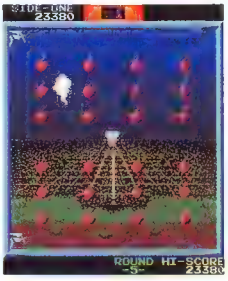
浮遊感覚が爽快な爆弾回収ゲーム

ボンジャック

■テーカン ■1984年稼動 ■縦画面

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■4方向レバー・1ボタン

敵の攻撃をジャンプの軌道調整でかわしながら、24個の爆弾をすべて集めるのが目的の作品だ。爆弾を導火線に火が着いた順番に回収するとスコアが増えていくため、とりあえずのクリアを目指すか、最高得点を目指すか、プレイヤーの意志次第で難易度が変化する。この特性と、画面の端から端まで縦横無尽に跳び回れるジャンプアクションの楽しさのおかげで、本作はついつい何度でも遊びたくなる魅力に溢れているのだ。描画技術に定評があったテーカンの作品だけあって、そのグラフィックも80年代の作品とは思えないクオリティで描かれている。全体的に完成度が高い作品だ。



無敵や1クレジットなどアイテムいろいろ

爆弾を回収していると、敵をボーナスコインに変えて無敵になる「P」のほか便利なアイテムが出現する。しっかり回収して攻略に役立てよう。

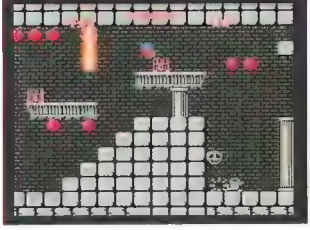
▲クラフィックの美術さ、稼動当時では考えられないクオリティ　さすがはテーカンである

派生タイトル

マイティボンジャック

■テクモ ■1986年4月24日発売
■ファミリーコンピュータ

アイテムを駆使してゴールを目指す横スクロールアクション。

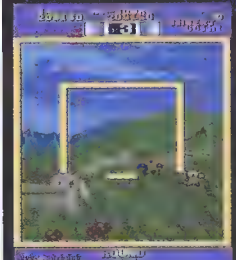


シリーズタイトル

ボンジャックツイン

■NMK ■1992年稼動

テーカンから独立してできたメーカーによる作品。2人同時プレイ可能。



パソコン・家庭用への移植

- PC-8801（1985年）
- SG-1000（1985年）
- Amstrad CPC（1986年・海外のみ）
- Commodore16（1986年・海外のみ）
- Commodore64（1986年・海外のみ）
- ZX Spectrum（1986年・海外のみ）
- アタリST（1987年・海外のみ）
- Amiga（1987年・海外のみ）
- ゲームボーイ（1992年・海外のみ）
- Windows（1997年）
- プレイステーション2（2004年）
- Xbox（2005年）
- Wii（2009年）
- プレイステーション4（2014年）

可愛い顔した爆弾使い。タイトー発キャラクターゲームの源流

ちゃっくんぽっぷ

■タイトー　■1984年4月稼動　■横画面

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■4方向レバー・2ボタン

『パックマン』の大ヒットを受けてキャラクター性の強い作品が数多く登場する中、タイトーもポスト『パックマン』となるキャラクターを作ろうと試み、ちゃっくんとそのデビュー作品を生み出した。

ゲームの目的は、もんすたに盗まれたハートをすべて奪還すること。足をにょいんと伸ばしてマップ内を歩くアクションはクセが強いものの、1ステージがまるごとチュートリアルとなっているため、初めてでも遊びやすいように作られている。

稼動当時はタイトーによってグッズ製作が行われるなど力が入れられていたのだが、残念ながらちゃっくんは看板キャラクターとして定着しなかった。とはいえ、可愛らしくも個性を放つキャラクターゲームがタイトーから生まれる契機となったと考えれば、ちゃっくんの功績は大きなものといえるだろう。

◀もんすたに奪われたハートを取り戻しに行こう。

◀ステージ1はまるごとチュートリアルという珍しい形式。

▲時間経過で現われるまいたに出口を塞がれてしまう前に、すべてのハートを取り戻せ!

▲もんすたが出てくる卵は、孵化する前に退治することも可能

▲水の入った瓶を破壊すると水面が上昇する。水中では爆弾の煙が出ないので注意。

パソコン・家庭用への移植

- MZ-2000/2200（1984年7月）
- MSX（1984年8月）
- X1（1984年8月）
- PC-8801（1984年8月）
- FM-7（1984年9月）
- PC-6001mkII（1984年10月）
- ファミリーコンピュータ（1985年5月24日）
- SG-1000（1985年9月）
- プレイステーション2（2005年8月25日）
- PSP（2006年1月5日）

▲まったく敵を倒さずにクリアするとパシフィストボーナスが得られる。

▲リフトに挟まれるとミスになってしまう。タイミングはよく見て動こう

カワイイ♥ステージ間デモ

ちゃっくんたちのコミカルなアクションを眺めつつほっと一息。デモからはパックマンの影響が垣間見える。

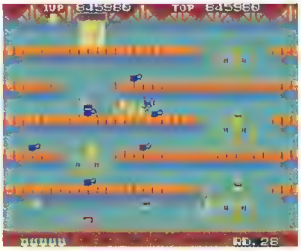
母鳥フリッキーを操作してピヨピヨを出口に誘導しよう!

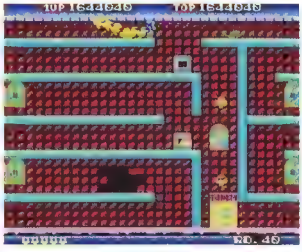
フリッキー

■セガ ■1984年5月稼動 ■縦画面

■ プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■ 2方向レバー・1ボタン

アイテム回収ゲームは数多くあれど、回収したものが背後をついて回る作品は珍しい。『フリッキー』は母鳥フリッキーがヒヨコのピヨピヨたちを回収するアクションゲームだ。ステージクリアのためにははぐれたヒヨコたちと合流するだけでなく、出口まで連れて行く必要がある。スコアを気にしないのなら1羽ずつ堅実に回収しても良いが、本作を目一杯楽しむのなら、やはりヒヨコを一気に全羽連れ歩くべきだろう。連れ歩く数が多いとはぐれてしまいやすいが、列になってヒヨコが懸命についてくる姿は見ていて楽しく、まとめて連れ帰ってボーナスポイントがたっぷり貰えると、なごむだけでなくたまらない爽快感があるのだ。他に類似作がなく、セガには珍しいほのぼのした世界観であるため、実は独自性が強い個性的なタイトルであるといえる。





ヒヨコをまとめて連れ帰ると高得点!

▲家族全員で仲良く帰るとボーナスポイントがスコアに加算される。苦労に見合った報酬が嬉しい。

ボーナスラウンドはシーソーキャッチ

▲ニャンニャンが空中に投げるピヨピヨをキャッチした数だけボーナスが得られるぞ。

パソコン・家庭用への移植

- ●SG-1000(1984年)
- ●X1(1985年)
- ●PC-8001mkII(1985年11月)
- ●PC-8801(1985年11月)
- ●MZ-2200(不明)
- ●MZ-2500(不明)
- ●FM-7(1986年)
- ●MSX(1986年)
- ●メガドライブ(1991年)
- ●メガCD(1994年3月18日)
- ●セガサターン(1997年2月28日)
- ●Windows(2010年10月26日)

扇子を持って「わっは」「わっは」。鉄拳を武器に金塊を回収!

ごんべえのあいむそ~り~

■セガ／コアランドテクノロジー　■1985年稼動　■横画面

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■4方向レバー・2ボタン

販売はセガだが、開発は古くは『ペンゴ』、そして『青春スキャンダル』でも知られるコアランド社である。

コアランドといえばアクの強いゲームを多数リリースしている事で知られており、今作もそんなコアランドらしさが堪能できる作品といえよう。

金塊をすべて集めて自宅に戻るというドットイートゲームだが、肖像権を無視した登場キャラクターや昭和歌謡を思わせるBGM、そして画面全体から出る「異様さ」の一言では片付けられないセンスで後世に残したいと思える内容となっている。操作しているだけでも楽しいゲームであり、もし稼動しているゲームセンターがあれば是非遊んで欲しい一作だ。

敵につかまるともちろん1ミス

▲ミスした時の演出も多彩で各敵キャラに個別の演出が用意されているのも魅力の一つだ。なんとSMショーが画面上で!

パソコン・家庭用への移植

なし

敵キャラがどこかで見たヤツばかり!

他にも瀬○選手やマ○リンも待ち受けている。ゴンベエは他のコアランド作品にも出ているぞ。

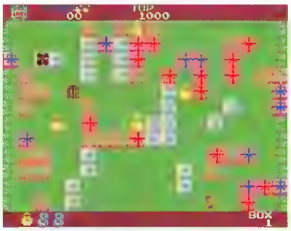
見た目と裏腹に戦略性が要求される固定画面アクション

トイポップ

■ナムコ ■1986年4月稼動 ■横画面

■ プレイ人数2人
■ 4方向レバー・1ボタン

『スカイキッド』に続き、ナムコでは2作目の2人同時プレイ可能なこのタイトル。マップ内の4つのハートを集めて扉から脱出するとステージクリアという一見単純なアクションに見えるが、本作の敵の倒し方は個性的。敵に効果のある武器が限定されており、相手に合った武器を使わないと倒すことができないのだ。ステージを進むほどに登場する敵の種類が増えていくので、必要な武器を素早く手に入れることが重要になる。効率良くクリアするなら、2人で別々の武器を持って戦うのがベストかもしれない。

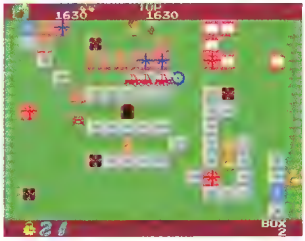


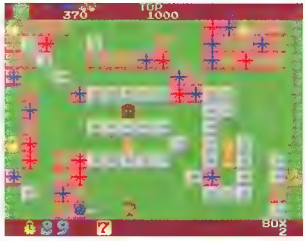
▲1Pキャラクターのヒノはショットの射程距離と移動速度、2Pのアチャは連射速度に優れている

▲ハートを4つ集めると次のステージの扉が開く。との武器を持っていくかも攻略には重要だ

パソコン・家庭用への移植

- X1（1989年）
- プレイステーション（1995年11月22日）
- Windows（1997年4月24日）
- Wii（2009年11月24日）





対応武器じゃないと倒せない

敵を倒すには相手に合った武器が必要だ。前のステージからの持ち越しが必要になる場合もあるのが非常に厄介なところである。

魔法使い・魔女
対応武器：？？？

「7」か「☆」のカードを3枚集めると発動する特殊攻撃でのみ倒すことができる。

兵士
対応武器：全部

クルマ
対応武器：タイヤ

戦車
対応武器：爆弾

ロボット
対応武器：電撃

風船
対応武器：画鋲

オサル
対応武器：超音波

トランプ
対応武器：火

壁の向こう側にいる敵を押しつぶしちゃえ!

ロンパーズ

■ナムコ ■1989年2月稼動 ■縦画面

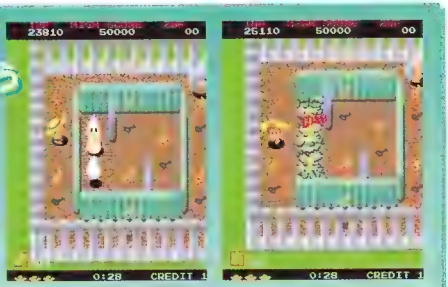
■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■4方向レバー・1ボタン

悪魔に攫われたガールフレンドを救うべく、迷路城に乗り込んで暴れ回る爽快パズルアクション。迷路城とはいってもゴールへの道を探して歩き回るわけではなく、壁は破壊の対象になっている。プレイヤーキャラクターのチャップは、壁を倒すことで敵を巻き込んで倒すことができるので、壁の向こうに敵がいたら迷わず突き倒そう。敵の動きを読んで一網打尽にするのはなかなか爽快だ。敵は時間経過で復活するので、慣れないうちはさっさと鍵を集めてクリアしてしまうことをオススメする。6匹の敵を小さな壁で倒すと1UPできるので、操作に慣れてきたら荒稼ぎに挑戦だ。本作はマップを覚え、敵を追い込む作戦を立案実行する過程が楽しい知略ゲームなのだ。

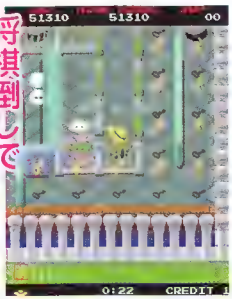
パソコン・家庭用への移植
- プレイステーション(1997年10月30日)
- iアプリ(2007年4月1日)
- Wii(2009年12月1日)

壁を倒して潰しちゃおう

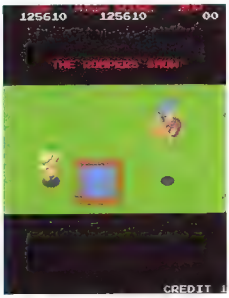
チャップに寄ってくる敵を上手く誘導すれば、一網打尽に! スコアがどんどん増えていくのは快感だ。



将棋倒しでまとめて退治!



◀まとめて倒せばスコアが増えるしマップもすっきり! 鬼の居ぬ間に壁を回すべし



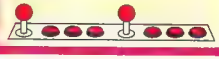
◀ゲームの合間に挟まれるロンパーズショウと呼ばれる画面

画面分割による分担プレイが可能な潜入アクション

クラックダウン

■セガ ■1989年4月稼動 ■横画面

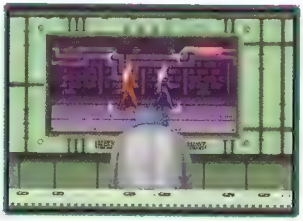
■プレイ人数2人
■8方向レバー・3ボタン



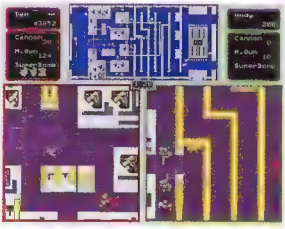
狂気の科学者に奪われた未来工業都市に破壊工作を仕掛けにいくスニーキングアクション。

敵に攻撃されないよう回り込んで始末し、決められたポイントへ爆弾を設置するという本作の内容は、87年に発売したステルスゲーム『メタルギア』に影響を受けたと思われる。とはいえ単なる模倣ではなく、鉄球や落とし穴など本作独自の要素が盛り込まれ、ゲーム性を高める試みがなされている。

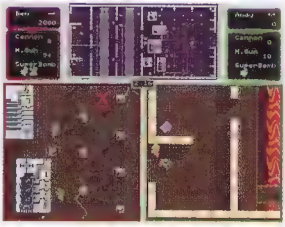
制限時間の代わりに時限爆弾のカウントダウンが設定されているのも面白い。タイムアップするとキャラクターが死んでしまうことに理由がないのが一般的だが、本作では「爆発に巻き込まれたから」という明確な理由が用意されているのだ。見た目の地味さゆえか人気はいまひとつだったが、手に汗握る緊迫感がクセになる隠れた名作だ。



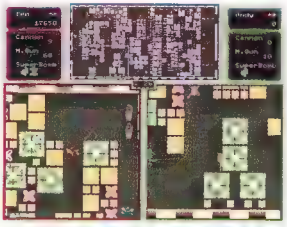
迷路のように入り組んだ工業都市に潜入



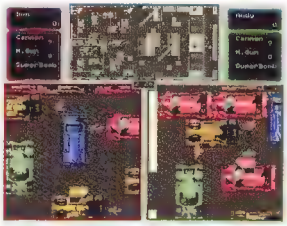
▲壁に張りつくと弾の銃弾が当たりにくくなる視線や攻撃をやり過ごすのに活用しよう



▲敵から逃れ続けるよりも、実は複数の敵を一気に倒してもらえるボーナスの方がおいしい

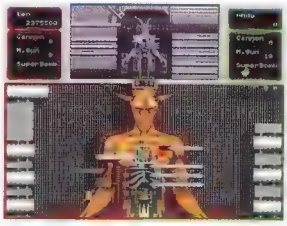


▲2人プレイだと敵に見つかりやすい反面、手分けして爆弾を設置できるという利点もある



▲上からマップを参考にしつつ、死角を使って危機を切り抜けよう

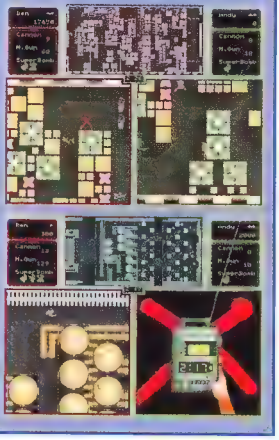
▲ステージ内に置かれた武器の種類は様々。強力だが数に制限があるので無駄遣いは避けたい



▲狂気の科学者にメタルKを倒し、ゲームクリアした者だけが見られる貴重な画面

指定したポイントに爆弾を設置せよ！

マップ上の × 印が爆弾の設置場所だ。複数あるので、効率良く設置を済ませたいところだ。



パソコン・家庭用への移植

- ●メガドライブ（1990年12月10日）
- ●Amstrad CPC（1990年・海外のみ）
- ●Commodore64（1990年・海外のみ）
- ●ZX Spectrum（1990年・海外のみ）
- ●アタリST（1990年・海外のみ）
- ●Amiga（1990年・海外のみ）
- ●MS DOS（1990年・海外のみ）

凸凹兄弟の怪盗が3分以内にお宝を頂戴するぜ!

ボナンザブラザーズ

■セガ ■1990年6月稼動 ■横画面

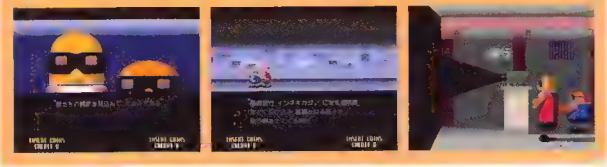
■ プレイ人数2人
■ 8方向レバー・2ボタン

警備が厳重な場所でも必ず3分で財宝を盗み出す正義の怪盗となり、悪党のアジトへ忍び込むコミカルスニーキングアクション。『クラックダウン』をはじめとしたシステム24基板の作品がいまいち知名度を得られずにいる中、本作は明るい色使いとおもちゃ風のコミカルなキャラクターによって人気を得た。物陰で息をひそめているときに額に虫が止まったり、バナナの皮で転んで敵に見つかったりと笑える演出が作りこまれており、見ているだけでも楽しい作品だ。

システム24基板の高解像度を活かした分割画面が本作でも使われている。2人同時プレイ時でも行動範囲に制限がかからないので、友だちとわいわい騒ぎながら遊ぶのにオススメのゲームだ。

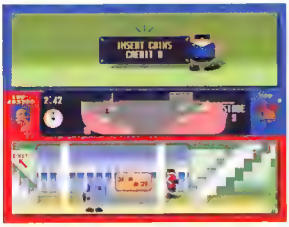
ROBOとMOBOに舞い込んだ依頼とは?

悪党たちの尻尾を掴むため、悪徳銀行、インチキカジノ、にせ札造幣所、大富豪の邸宅などへと忍び込むことに。無事に依頼を果たせるかは、プレイヤーの腕次第。

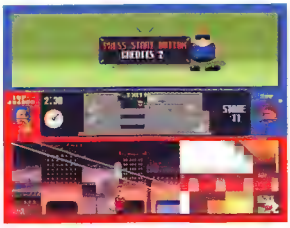


▲直前まで撃ち合いをしていても、壁に張り付けばなぜかこちらを見失って平常モードに。

▲「侵入者なんていませんよ。ただのメロンですよ」とカモフラージュでやり過ごそう。



▲シールドを持っている敵は正面からでは麻酔銃が当たらない。やっつけたいときは慎重に。



▲ワイヤーを使って大胆に移動! 制限時間内に仕事を終えるには設置物の活用は必須だ。

▲敵が余所見をしていたり、居眠りをしていたら攻撃のチャンスだ。確実に眠らせよう。

▲先のステージへ進むほど敵の密度や宝の数が増えていく。チームワークで切り抜けろ!

サーチライトを避けて金塊をゲット!

捕まることなく金塊を集めよう。ライトに当たると逮捕されてしまうぞ!

パソコン・家庭用への移植

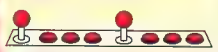
- メガドライブ（1991年5月17日）
- X68000（1991年10月）
- セガ・マスターシステム（1991年10月・海外のみ）
- ZX Spectrum（1991年・海外のみ）
- アタリST（1991年・海外のみ）
- Amiga（1991年・海外のみ）
- PCエンジン スーパーCD-ROM²（1992年7月31日）
- Amstrad CPC（1992年・海外のみ）
- Commodore64（1992年・海外のみ）
- Jスカイ（2002年11月2日）
- プレイステーション2（2004年4月15日）
- ウィルコム（2007年7月10日）

マイケルになりきってダンス&ポップス!

マイケル・ジャクソンズ・ムーンウォーカー

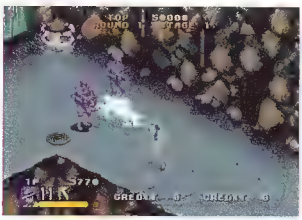
■セガ ■1990年7月稼動 ■横画面

■プレイ人数3人
■8方向レバー・3ボタン



88年に公開されたPV映画『ムーンウォーカー』を元に、大のゲーム好きで知られていたマイケル・ジャクソンが自ら監修したアクションゲームだ。マイケルが格好良いポーズを決めながら歩いて踊って波動拳も撃ってしまうという、スタイリッシュでイカれた内容になっている。BGMにもアルバム『Bad』から4曲を使用し、マイケル尽くしの内容だ。

このゲームの恐ろしいところは、マイケルが不思議な能力を使えることについて何ひとつ説明がないというのに「まあマイケルだから」で済んでしまうところだろう。マイケルが手からオーラを放ち、敵と一緒に踊りだす。猿のバブルス君に触れると巨大ロボにもなってしまう姿を見ると、わけがわからないまま笑えてしまうのだ。中途半端にはしない突き抜けたバカゲーっぷりが、本作を魅力的に見せているのかもしれない。



▲複数人同時プレイでは、色違いのマイケルが登場。伝説のミュージシャンは分身まで会得していた?

世界のマイケルが主人公!

パソコン・家庭用への移植

なし

▲マイケルがロボに変身! 貫通力のあるビームが強力で頼もしい。何故ロボになれるのかは謎だ。

関連タイトル

マイケル・ジャクソンズ・ムーンウォーカー

■セガ ■1990年8月24日発売
■メガドライブ

横スクロールアクション。上記作品と同じ映画を原作としており似ている部分も多いが、内容は異なる。

関連タイトル

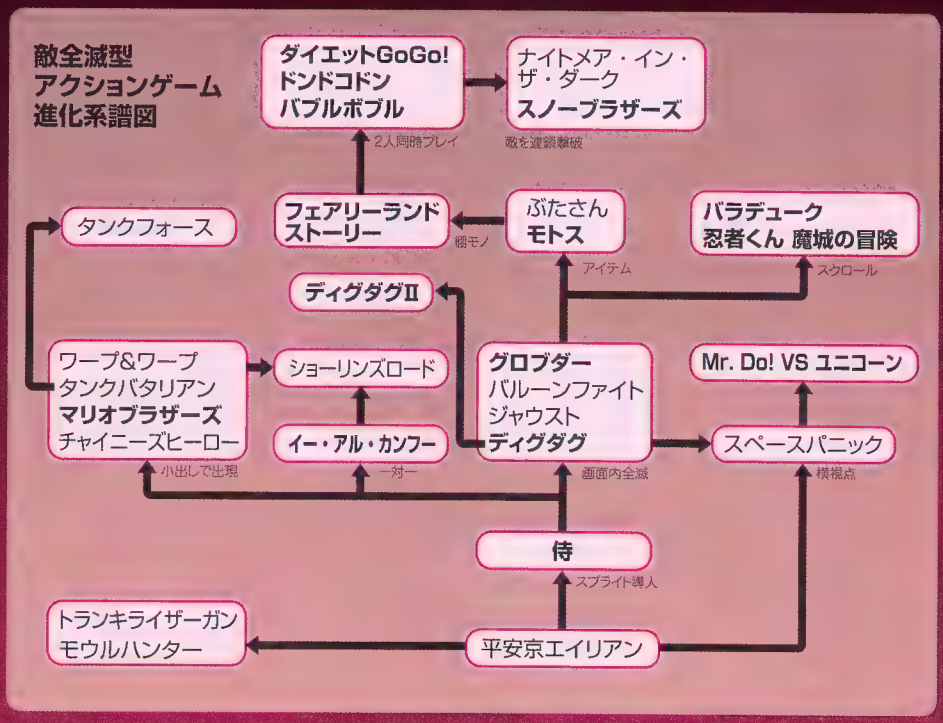
マイケル・ジャクソンズ・ムーンウォーカー

■U.S.Gold ■1989年発売・海外のみ
■Amiga/Amstrad CPC/MSX/アタリST/Commodore64/ZX Spectrum/MS DOS

原作映画の公開後に初めてゲーム化した作品。真上視点で迷路状になった街を進む。

第2章
敵全滅型アクションゲーム

「敵全滅型アクション」は「アイテム回収型」より後に発生したジャンルではあるが、「ブロック崩し（ブレイクアウト）」と『スペースインベーダー』まで含めて考えるとその歴史は古い。だが、その割には「バブルボブル」など一部のシリーズを除いて、現在はいまいち地味な印象が残る。この章ではその謎に迫る。

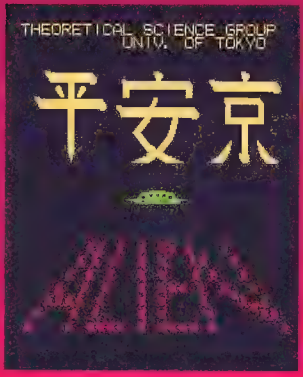


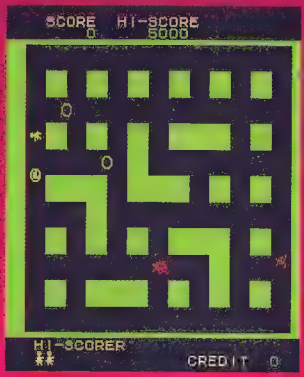
敵全滅型アクションはほとんどが固定画面

「敵全滅型アクションゲーム」とは読んで字のごとく、そのステージ上に表示された敵を全滅させることでクリアするアクションゲームである。アクションゲームというジャンルが生まれる前の、「スペースインベーダー」をはじめとしたシューティングの黎明期はほとんどがこのタイプである。非常に由緒正しいジャンルといえよう。

このジャンルのルーツは「平安京エイリアン」（東京書籍）であり元は東京大学の理論科学グループに所属していた学生の手によって開発されたパソコン用ゲームをアーケードゲーム化したもの。碁盤の目状になった迷路を平安京に見立て、検非違使がエイリアンを穴に落として埋めるというアカデミックな香りがするゲームだ。奇抜な設定とうまでにないゲーム性が受けてヒットタイトルとなった。

「敵全滅型」というジャンルは基本として「画面内の敵を全滅する」「画面内に敵の総数が明示されている必要がある」という2点を除いて基本的





◀最大のヒットとなった「平安京エイリアン」。わかりにくいが、黄色い人型が検非違使で、赤いキャラを黄色い穴に赤いこんで落とし埋めるゲーム。

にスクロールしない固定画面を採用している。そのため、見た目やゲームシステムの変化をつけようにも自ずと限界があり、今ではほとんど廃れてしまっているのが現状だ。

前出の「ごくー部」といった例外タイトルについても触れておくと、まず、画面スクロールがある敵全滅型として挙げられるのは『忍者くん　魔城の冒険』（タイトー／UPL）や『パラデューク』（ナムコ）などがある。『忍者くん』は縦のみのスクロールでフィールド自体もさほど広くないため、固定画面の延長ともいえるゲームデザインだが、一方『パラデューク』はステージによってはフィールドが迷路状になっており、探索・索敵する要素を持ち合わせたゲームとなっている。全滅させる対象のオクティを敵と捉えて本ジャンルに組み込んだが、位置は固定されているためゲームの性格上はアイテム回収型アクションの範疇に入るかもしれない。

もう一つの例外パターン、「敵のすべてが画面内にいない」ゲームの例としては『チャイニーズヒーロー』（タイトー／タイヨーシステム）、『マリオブラザーズ』（任天堂）、『タンクバタリアン』（ナムコ）などがある。これらは「小出し型」とでも言うべきパターンで、画面内にキャラクターが溢れすぎると、ゲームとして収拾が付かなくなるため、出現する敵の数を意図的に制限しているわけだ。

そのため、『チャイニーズヒーロー』『タンクバタリアン』では、そのステージで倒すべき敵の数がわかるように、画面内に残りの敵の数が表示されている。『マリオブラザーズ』では敵の残数表示といった配慮はされていないが、残りの敵が1匹になると色が変わってスピードが上がる。「こいつで最後だ」と認識させると同時に、ステージボスの役割を担った配慮ある演出といえるだろう。

不思議な物理ルールが一般化した「棚モノ」というジャンル

敵全滅型アクションを代表するゲームとして『バブルボブル』シリーズ（タイトー）に代表される「棚モノ」と呼ばれるジャンルがある。横視点で足場が地面に対して水平に配置されていることから付けられた俗称だが、その物理ルールに特徴がある。

下の段から上の段へはジャンプでそのまま足場を突き抜けて登ることができるが、その逆はできない「一方通行の床」である。文章で読むと不思議な印象かもしれないが、いざプレイしてみるとそれほど気にはならない。同じような床判定は家庭用ゲームとして発売された『スーパーマリオブラザーズ3』（任天堂）の一部の床で見ることができる。

この棚モノのルーツはタイトーの『フェアリーランドストーリー』にある。詳しい紹介は本書のP.39に譲るが、ゲームの基本ルールや見た目だけでなくステージ毎の特殊アイテムといった要素に至るまで『バブルボブル』に大変酷似している。というより、『フェアリーランドストーリー』こそ『バブルボブル』のプロトタイプだったのではないだろうか。

▲棚モノでみられる「一方通行の床」。『バブルボブル』（タイトー）から。

▲棚モノとして登場した『ナイトメア・イン・ザ・ダーク』（ガバキング／イレブン）。ゲームシステムは『スノーブラザーズ』に大変酷似している。

『バブルボブル』で2人同時プレイが導入され、攻撃手段である泡が防御や移動手段にも使えるという奥深いゲーム性によって同ジャンルの基本が完成した。タイトー自身が『バブルメモリーズ』『バブルシンフォニー』といったシリーズ展開をしたのは当然ではあるが、一部の要素を受けついだ別タイプのゲーム『レインボーアイランド』、タイトー謹製の棚モノ『ドンドコドン』など、数多くリリースされた。

棚モノは固定画面で基板の開発コストも安く、またプログラムも作業負荷も小さいジャンルであることから、いくつかのメーカーからも類似タイトルが発売されている。

その中でも『スノーブラザーズ』（東亜プラン）は、雪玉にした敵を転がすことで「導線上にある敵を全部巻き込んで倒すことができる」という新たな爽快感を提供した。当時のゲームセンターでは地味な存在だったものの熱心なファンから支持されて、後に『ナイトメア・イン・ザ・ダーク』（ガバキング／イレブン）など類似タイトルもリリースされるほどであった。もっとも、『スノーブラザーズ』同様あまり出回らず、このゲームジャンル自体の衰退ぶりを感じさせる結果となり、寂しい限りである。

「ムネン　アトヲ　タノム」で有名な敵全滅アクション

侍

■セガ　■1980年稼動　■縦画面

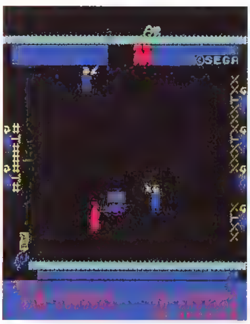
■ プレイ人数1人（2人交互プレイ）
■ 4方向レバー・1ボタン

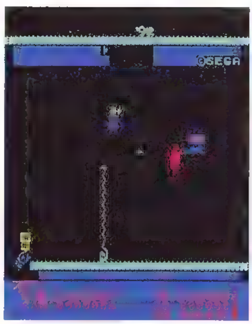
江戸時代に生きる男たちの剣戟を表現した有名アクションである本作は、アーケードゲームで初めて和風の世界観を描いた記念すべき作品だ。プレイヤーキャラクターを囲む敵や忍者、使用武器、得点表示に至るまで世界観の統一を徹底。ネックであるメモリの少なさを補うため、侍と与力は共通のスプライトを使い、色を分けることで区別した。

当時は残機が尽きるまでザコ敵を蹴散らし続ける作品が主流だったが、本作では珍しくボスが用意されている。ボスは前述の通り侍と同じ姿をしているため迫力に欠けるが、油断しているとあっさりとやられるので注意が必要だ。

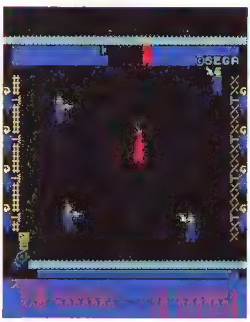
ゲーム画面は簡素だが、操作性、攻撃の当たり判定に違和感がなく、快適に遊べる良作だ。ハードの性能とメモリの容量という制約を乗り越えたセガの努力は評価されるべきものだろう。

パソコン・家庭用への移植
●セガサターン（1997年11月27日）


◀攻撃は上段・中段・下段の3種類。攻撃ボタンを押すたびに構えと攻撃内容が交互に変わる


◀塀の上にいる忍者たちは画面上から手裏剣、下から狗縄を投げてくるぞ。

◀外側を囲む同心に近寄ると押し返される。この瞬間は攻撃を食らいやすいので注意しよう


◀敵は刀を顔前で構えているので、足元が無防備になりがち。下から上段で攻撃すると当たりやすいぞ

◀忍者の手裏剣に当たってしまった！　忍者は倒すことはできないので、常に警戒するしか対抗策がない

◀本作のボス・与力と侍の鍔迫り合い。ザコ戦よりも緊張感たっぷりの戦いに手に汗握る

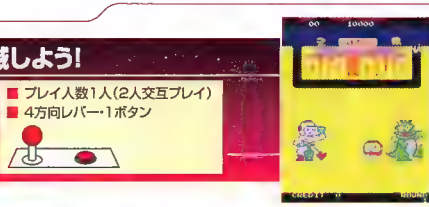
▲敵の凶刃に倒れ、次の自分に後を託す侍。本人は大真面目なのだろうか、シュールな光景だ

プクプクポン&岩落としで地底のモンスターを全滅しよう!

ディグダグ

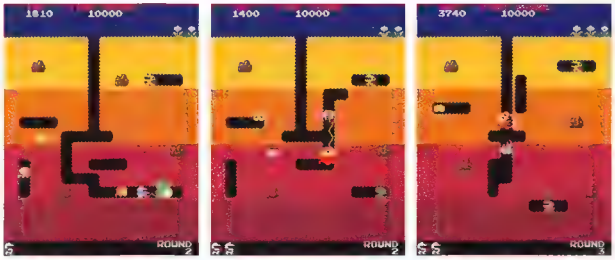
■ナムコ ■1982年3月稼動 ■縦画面

■ プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■ 4方向レバー・1ボタン



ナムコらしいポップなキャラクターたちと、穴掘りアクションが魅力の大ヒットタイトル。敵の頭上に大岩を落としたり、武器のプクプクポンで膨らませてパンクさせると倒すことができる。

キャッチコピーの「戦略的穴掘りゲーム」にあるとおり、上手く立ち回って敵をまとめて倒してこそ本作の魅力を十二分に感じることができるに違いない。敵たちをおびき寄せ、大岩を落として一気に押しつぶす。本作は思惑通りに事を運べた時の快感と、一歩間違えればミスになるスリルのバランスが非常に巧みなのだ。『ディグダグ』は一見単純そうでいて実は奥深い作品なのである。



▲膨らませた敵は動きが鈍くなり、触れてもミスにならない。この仕様をうまく活用しよう。

◀怪獣のような敵・ファイガーの翼が白く光ったら、火を吹く合図だ。正面から近寄るのは避けよう。

パソコン・家庭用への移植

- ●M5(1982年)
- ●アタリ400/800(1982年・海外のみ)
- ●PV-1000(1983年)
- ●PC-8001(1983年)
- ●X1(1983年)
- ●アタリ2600(1983年・海外のみ)
- ●アタリ5200(1983年・海外のみ)
- ●コレコビジョン(1983年・海外のみ)
- ●PC Booter(1983年・海外のみ)
- ●VIC-20(1983年・海外のみ)
- ●Commodore64(1983年・海外のみ)
- ●TI-99/4A(1983年・海外のみ)
- ●PC-8801(1983年12月)
- ●PC-8001mkIISR(不明)
- ●PC-6001mkII(不明)
- ●MZ-1500(1984年)
- ●FM-7(1984年)
- ●MSX(1984年)
- ●AppleII(1984年・海外のみ)
- ●ファミリーコンピュータ(1985年6月4日)
- ●PC-8801mkIISR(1985年11月)
- ●FM77AV(1986年)
- ●アタリ7800(1987年・海外のみ)
- ●インテレビジョン(1987年・海外のみ)
- ●MS DOS(不明・海外のみ)
- ●X68000(1995年2月24日)
- ●ゲームボーイ(1996年11月29日)
- ●プレイステーション(1996年6月21日)
- ●Windows(1998年6月9日)
- ●ゲームボーイアドバンス(2001年1月27日)
- ●PSP(2005年2月24日)
- ●プレイステーション2(2006年1月26日)
- ●Xbox 360(2006年10月11日)
- ●Wii(2007年12月6日)
- ●プレイステーション3(2009年1月29日)
- ●iOS(2009年5月)
- ●プレイステーション4(2016年4月20日)
- ●Xbox 360(2016年4月20日)

シリーズタイトル

ディグダグII

■ナムコ ■1985年稼動

続編は島の上。「穴を掘らないディグダグなんて」という声も一部にあったが、良作。

関連タイトル

ディグダグ ディギング ストライク

■ナムコ ■2005年9月8日発売
■ニンテンドーDS

地下で戦う「ディグダグ」、地上で戦う「ディグダグII」のシステムを融合。島を掘って埋め、怪獣を退治する。

関連タイトル

ディグダグアイランド 南の島のプクプクポン

■ベルクス ■2008年5月8日稼動
■Windows(オンラインゲーム)

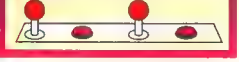
IIをベースにした作品。最大4人での強力プレイや自分の島をカスタムできる。

『スーパーマリオ』の基礎となった名作

マリオブラザーズ

■任天堂 ■1983年7月稼動 ■横画面

■プレイ人数2人
■2方向レバー・1ボタン



世界で最も有名なキャラクターであるマリオが主役を務めた初の作品。ジャンプをメインにした本作のノウハウは、後にジャンプアクションの代表的タイトルである『スーパーマリオブラザーズ』を生み出した作品だ。

インストラクションカードにある「協力し合うか、それとも裏切るか」という言葉の通り、一見プレイヤーに遊び方を選ばせているようでいて、味方同士に衝突判定があるのを見るに、任天堂は最初から足の引っ張り合いをさせつつ遊ぶことを狙っていたのだろう。本作は協力が前提だった2人同時プレイに「人と騒ぎながら遊ぶ」という新しい遊び方をもたらした功績を持つ作品でもある。

パソコン・家庭用への移植

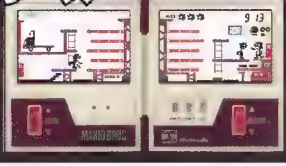
- ●ファミリーコンピュータ（1983年9月9日）
- ●アタリ2600（1983年・海外のみ）
- ●アタリ5200（1983年・海外のみ）
- ●Commodore64（1986年・海外のみ）
- ●Amstrad CPC（1987年・海外のみ）
- ●ZX Spectrum（1987年・海外のみ）
- ●アタリ7800（1988年・海外のみ）
- ●アタリ400/800（1989年・海外のみ）

関連タイトル

マリオブラザーズ

■任天堂
■1983年3月14日発売
■ゲーム&ウオッチ

上記作品とは内容が異なる。工場で働くアクションゲーム。



関連タイトル

パンチボールマリオブラザーズ

■ハドソン ■1984年発売
■PC-8001mkII / PC-8800 / PC-6000 / X1 FM-7 / MZ-2200 / MZ-1500 / SMC-777

足場への頭突きができない代わりに、敵に投げるパンチボールが追加された。

関連タイトル

マリオブラザーズスペシャル

■ハドソン ■1984年発売
■PC-8001mkII / PC-8800 / X1 PC-6000 / FM-7 / MZ-1500 / JX

トランポリンやベルトコンベアなどギミックが追加されたアレンジ移植。

関連タイトル

マリオクラッシュ

■任天堂
■1995年9月28日発売
■バーチャルボーイ

マリオシリーズで唯一宮本茂が関わっていない作品。

2本のレバーでリブルとラブルを操作! 慣れると楽しいアクションゲーム

リブルラブル

■ナムコ ■1983年12月稼動 ■横画面

■ プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■ 8方向レバー2本

矢印で繋がった線で敵や宝箱を囲む唯一無二のアクションゲーム。糸の演算処理のために最新の基板が開発され、アーケードゲームでは日本で初めて16bit基板が採用された。

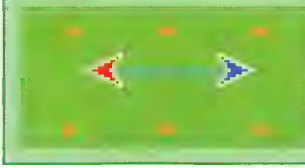
本作は「囲む」というひとつの動詞がテーマだ。当時ディスコ通いをしていた岩谷徹が「多すぎる客をまとめて小さくしたい」と考えたことをきっかけに、佐藤誠市が内容を膨らませ、黒須一雄が形にして作品が作り上げられた。ナムコ黄金メンバーによる力作だけあって、2本のレバーを操ると今も色褪せない面白さが味わえる。是非実機で遊んで欲しい作品だ。

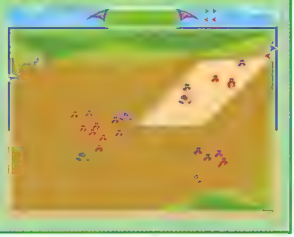
パソコン・家庭用への移植

- X68000（1993年）
- スーパーファミコン（1994年9月22日）
- FM TOWNS(1994年)
- Windows(1999年7月16日)
- Wii(2009年11月17日)

村に伝わる魔法の道具でキノコを囲め!

リブルとラブル（画面下）は囲んだ敵をバシシの魔力で捕らえることができるぞ。



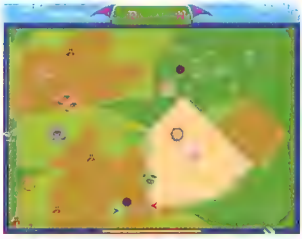


▲画面外に表示されたエネルギーは、キノコがフィールド上に育てた植物をバシシすると回復

▲バシシは囲んだ上恋も見つけてしまう なるべく小さな範囲を囲むようにしよう

▲見た目のわかり辛さを緩和するため、当時は説明書であるバシシブックが配布された

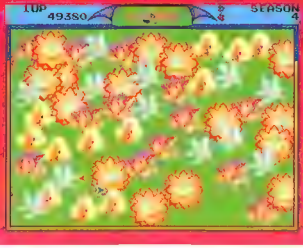
▲黒い敵のカーゴルは宝箱の近くに潜んでいるすく近くをバシシしてみよう

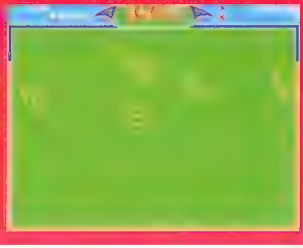


▲緑の丸い玉は植物の種 放っておくと芽、花、実の連鎖に変化し、また種になる

6匹の妖精・トプカプを捕まえて奇跡を起こそう

宝箱をバシシすると出る妖精を集めて画面上の言葉を完成させると奇跡が発生 宝箱がいっぱいのボーナスステージへ進むことができるぞ





2頭身の忍者くんが手裏剣を武器に大奮戦!

忍者くん 魔城の冒険

■UPL ■1984年10月稼動 ■横画面

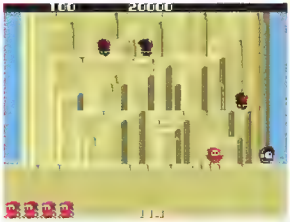
■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■4方向レバー・2ボタン

ユニバーサルの子会社だったUPLの名作アクション。当時の作品では敵に触れるとミスになるのが一般的だったが、本作ではジャンプ中の接触で敵と気絶させることができる。武器の手裏剣は射程距離が短いうえに敵の攻撃と相殺されるため、敵を倒すには気絶させてから手裏剣を当てるのが定石となってくる。

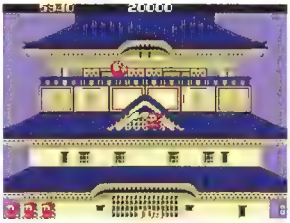
本作の面白さの根源は、この攻防にある。敵たちには勝負を有利に運ぼうとする思考ロジックが組まれており、「してやられた!」と思わせる攻め方をしてくる。敵にうっかり踏まれて気絶してもミスにならないシステムが、プレイヤーを逆襲に燃えさせるようはたらくのだ。確実な手裏剣捌きで得られるボーナスの存在もあって、気づけば夢中になってしまう仕掛けの秀逸さが光っている。

パソコン・家庭用への移植

- X1(1984年)
- FM-7(1984年)
- MSX(1984年)
- ファミリーコンピュータ(1985年5月10日)
- プレイステーション4(2014年5月15日)



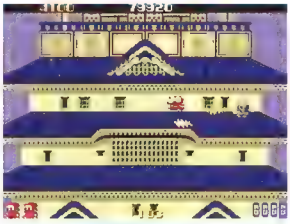
▲倒した敵に攻撃を当て続けると1回につき千点ものボーナスを獲得できる。



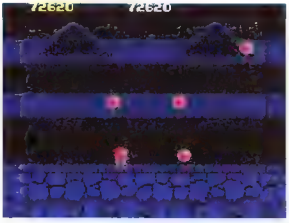
▲だるまは鎌の形をした手裏剣を投げてくる。この攻撃は相殺可能だ。

▲獅子舞の炎は画面にしばらく残るのがいやらしい。先手を打って対処しよう。

▲光る玉を3つ集めるとボーナスステージへと進める。逃さずゲットしよう。



▲カミナリ小僧は雷攻撃を放ってくる。攻撃の相殺は難しいので気絶を狙おう。



▲ボーナスステージは制限時間が短く、パターンを掴まないとクリアは非常に困難

シリーズタイトル

忍者くん 阿修羅ノ章

■UPL ■1987年稼動

忍者くんの新たな冒険を描いた続編。戦いの舞台は海や山へと広がり、より多彩になったアクションが楽しめる。

シリーズタイトル

すーぱー忍者くん

■ジャレコ ■1994年8月5日発売
■スーパーファミコン

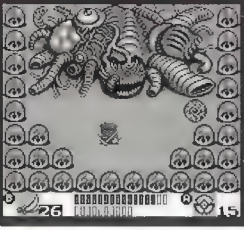
忍者くんシリーズの移植版を制作していたジャレコのオリジナル作品。

シリーズタイトル

戦国忍者くん

■UPL ■1991年3月8日発売
■ゲームボーイ

NMKが開発したアクションRPG。移動の遅さは辛いが、慣れれば楽しい作品。



『ゼビウス』の敵キャラスピンオフによる戦車同士のバトルロイヤル

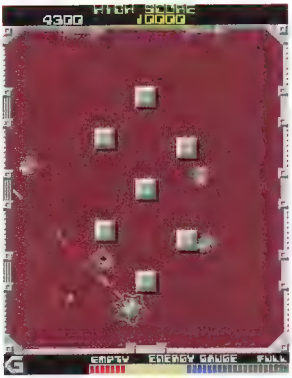
グロブダー

■ナムコ ■1984年12月稼動 ■縦画面

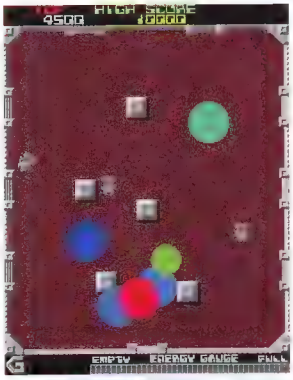
■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・2ボタン

本作は白熱の戦車戦が楽しめる硬派な作品だ。『ゼビウス』に登場した地上物・グロブダーに「何かさせることはできないか」という発想を元に作られており、『ゼビウス』では攻撃してこなかったグロブダーが、本作では高速のビームで敵を次々に破壊するという意外な実力を見せてくれる。当時の自機は旋回角度に制限があり、思った場所に撃てないものが多かったが、グロブダーは細かな角度での旋回が可能。速度はないが、最小限の動作で最大限の戦果を目指せる優秀さを持っているのだ。

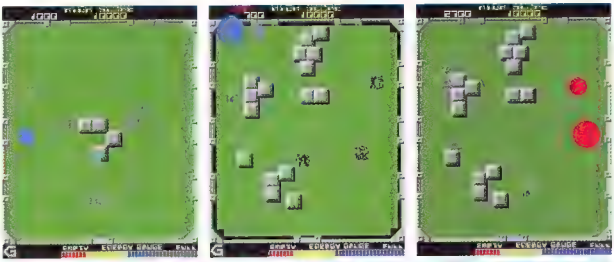
とはいえ機体の性能を生かすには相応の腕が要求される。機体の爆発によって起きる誘爆をコントロールし、時には自機を犠牲にしても勝利を目指さなくてはならない、非常にドライなタイトルだ。



▲エネルギー残量があるなら、敵の攻撃や誘爆を防ぐバリアを張ることも可能だ



▲敵・味方共に被弾すると爆発する。このときに起きる誘爆は、本作での強力な攻撃手段



▲細かな旋回と攻撃で確実に敵を減らしていこう。誘爆に巻き込まれないよう距離取りと敵の攻撃に注意し続けなければ勝利は得られない。気を抜くと開始1秒でミスになるほどシビアな難易度なのだ

これが99面だ!

▲稼動から4年経つまでクリアしたプレイヤーが皆無だったという幻のステージ

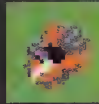
パソコン・家庭用への移植

- PC-6001mkII(1985年9月)
- MZ-1500(1986年1月)
- PC-8001mkIISR(1986年)
- PC-8801mkIISR(1986年6月)
- X1(1986年6月)
- プレイステーション(1996年2月9日)
- PSP(2006年2月23日)
- Xbox 360(2009年11月5日)
- Wii(2009年11月10日)

バトリングに参戦する敵戦車たち

各面ごとに登場する敵は強敵揃い。バリアの有無やレーザー、速度などもそれぞれなので、しっかりと把握しておこう。「彼を知り己を知れば百戦殆うからず」である。

フォートレス
多方向に一斉にビームを放つ大型砲台。動きは遅いが強力。

エネミータンク	グリーンフロッサー	ブラウンフロッサー	オレンジハイパータンク	イエローハイパータンク
				
特殊な性能を持たない敵だが、油断は禁物。	自機の攻撃を高速で避けつつ、誘導弾を放つ。	グリーンフロッサーの能力を底上げした上位版。	バリアを張りつつ、虹色のビームを放つ。	左のオレンジハイパータンクよりもバリアが強力。

ブキミが気持ちいい！ グロテスクを前面に押し出した異色アクション

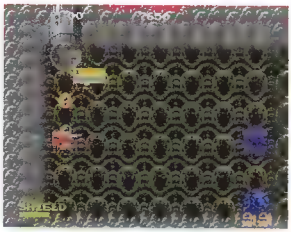
バラデューク

■ナムコ ■1985年7月稼動 ■横画面

■ プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■ 8方向レバー・2ボタン

不気味な世界観がウリの異色作。宇宙辺境警備隊となって邪悪な生命体オクティ族の地下要塞へと潜入するという設定は、稼動当時に使えるようになった描画ソフトの性能を最大限生かすために生まれたという。当時は技術的にキャラクターを大きく描くのは難しかったが、背景用のオブジェクトでボスの巨体を描き、その弱点として小さなオブジェクトを別で用意するなど、技術の制限を努力で解消している。

一方で、パックマンを異形化させたバガンや、パケットを倒し続けると出てくる制作者の顔など、遊び心溢れる要素も盛り込まれている。当時は制作者の露出が少なかったのでこのような遊びは珍しい。大らかな時代の雰囲気と、技術の限界にめげない工夫が見られる作品だ。

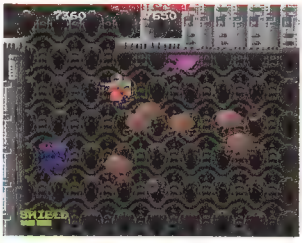


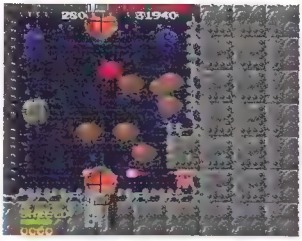
▲友だちのパケットは見つけて救出するとシールド強化に役立つ。でも、構わず倒し続けると……

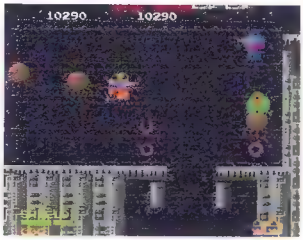
▲シールド数の増減はルーレットで決まる。出現アイテムもランダムなので、攻略には運が必須。

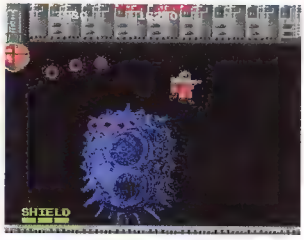
▲パイロットの正体は実は女の子！ 彼女のモデルは 風の谷のナウシカ のナウシカだ。

異形の異生物たちが蠢く地下へ進攻せよ







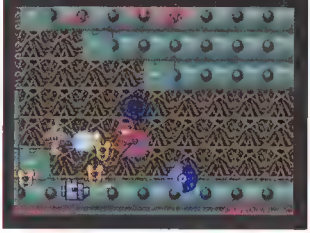


シリーズタイトル

爆突機銃艇

■ナムコ ■1988年8月稼動

ショットが右方向に限定され、横への任意スクロールになった。BGMや乗り物の機銃艇などが追加されている。



パソコン・家庭用への移植

- ●X68000（1995年5月26日）
- ●プレイステーション（1997年2月28日）
- ●iアプリ（不明）
- ●EZアプリ（不明）
- ●Wii(2009年10月13日)
- ●Xbox 360（2009年11月5日）

固定画面“棚モノ”アクションの元祖

フェアリーランドストーリー

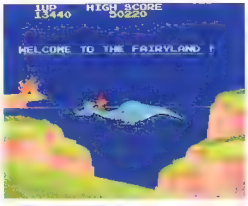
■タイトー　■1985年7月稼動　■横画面

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■2方向レバー・2ボタン

本作は、ゲームデザイナーを務めた三辻富貴朗が後に生んだ名作「バブルボブル」をはじめとした、数々の固定画面アクションに影響を及ぼし続けているタイトルだ。ジャンプで足場をすり抜けて乗り、足場が途切れたところから下に降りられる、いわゆる“棚モノ”の元祖でもある。足場やモンスターの配置次第で多彩なステージを生み出せることと、左右移動とジャンプ、攻撃のみという単純明快な操作から、広く受け入れられた。

本作では王女トレミーを操作し、モンスターを魔法でケーキに変えて壊すなどして全滅させることでステージをクリアしていくのだが、足場の配置によっては閉じ込められることもあるため、パズルのような攻略が要求される。敵をケーキで押しつぶしたり、一気に倒すとボーナスポイントが追加されるなど、画面の変化は少ないがいつまでも楽しめる名作だ。

◀月の光でモンスターがお菓子に変化!? この際に攻撃だ!

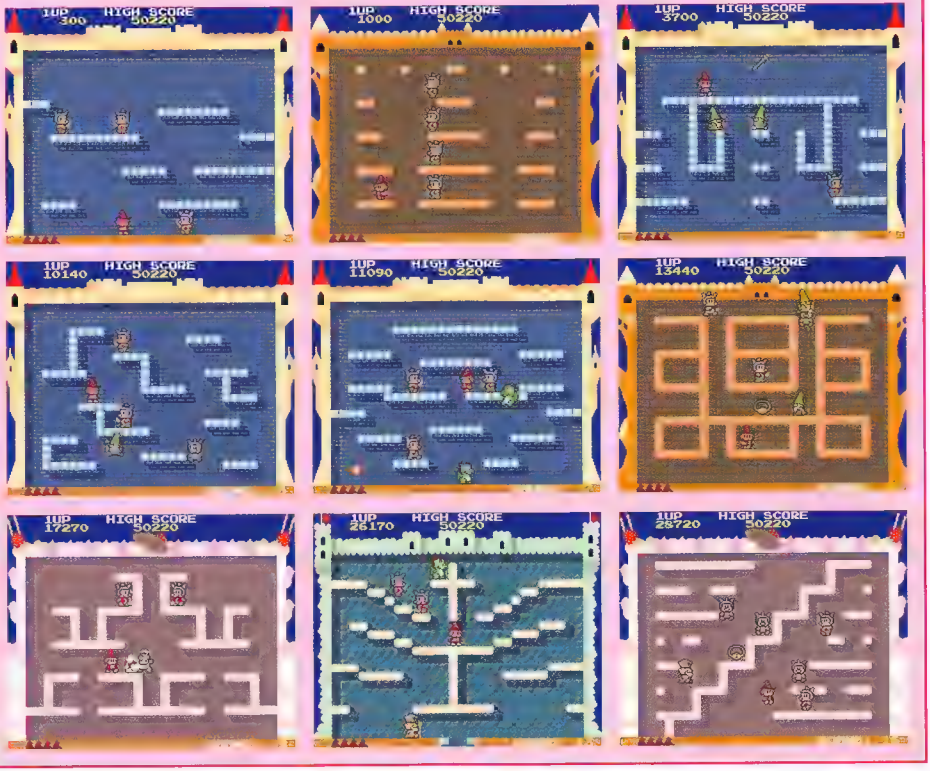


◀小龍ロドミーはトレミーの大切な友だち

パソコン・家庭用への移植

- ●MSX(1987年9月3日)
- ●X68000 (1991年9月27日)
- ●iアプリ (2003年6月16日)
- ●プレイステーション2 (2005年7月28日)
- ●PSP(2006年1月5日)

ステージ数は全部で101面。全ステージクリアを目指せ！

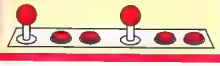


棚モノアクションの決定版!

バブルボブル

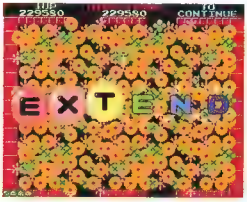
■タイトー ■1986年9月稼動 ■横画面

■プレイ人数2人
■4方向レバー・2ボタン



MTJこと三辻富貴朗の代表作。敵を泡に閉じ込め、一気に割るというアクションがスリルと爽快感を演出している。泡は敵を封じ込める攻撃手段としてだけでなく移動にも利用でき、棚モノアクションの面白さ、魅力をより深める効果をもたらした。裏技、隠しアイテムなどが流行した時期の作品なので、あれこれと模索する楽しみがあるのも嬉しい。細部まで面白さにこだわって作られている作品だ。

現在は派生タイトルである『パズルボブル』の方が有名になってしまったが、ぜひ一度本作にも触れて欲しい。



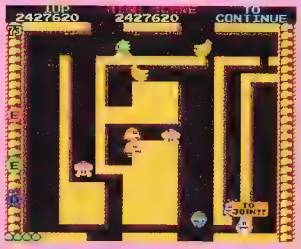
◀EXTENDバブルを全部集めると1UP!

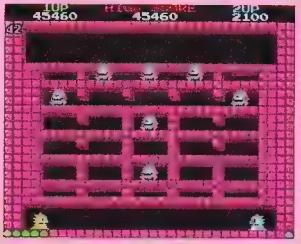
パソコン・家庭用への移植

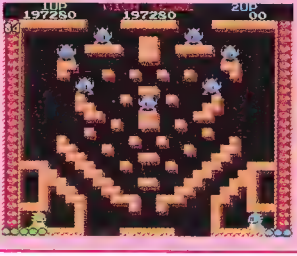
- ●ファミリーコンピュータディスクシステム(1987年10月30日)
- ●MSX2（1987年10月）
- ●Commodore64（1987年・海外のみ）
- ●Amstrad CPC（1987年・海外のみ）
- ●ZX Spectrum（1987年・海外のみ）
- ●Amiga（1987年・海外のみ）
- ●アタリST（1987年・海外のみ）
- ●セガ・マークIII（1988年7月2日）
- ●NES（1988年・海外のみ）
- ●AppleII（1988年・海外のみ）
- ●MS DOS（1989年・海外のみ）
- ●X68000（1990年3月4日）
- ●FM TOWNS（1990年10月31日）
- ●ゲームボーイ（1990年・海外のみ）
- ●ゲームギア（1994年・海外のみ）
- ●プレイステーション（1996年・海外のみ）
- ●セガサターン（1996年・海外のみ）
- ●ゲームボーイカラー（1999年・海外のみ）
- ●ゲームボーイアドバンス(2002年7月25日)
- ●Windows（2004年2月19日）
- ●ニンテンドーDS（2005年11月24日）
- ●プレイステーション2（2005年7月28日）
- ●プレイステーション4（2016年1月29日）

ステージは全部で100面！

遊び心満載のステージが目白押し! ブロックの間に閉じ込められて身動きできない……なんてことにならないよう、敵とブロックの配置を把握しよう。

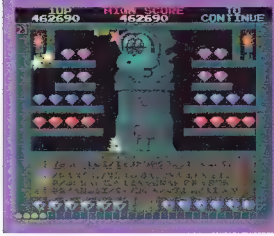






隠しステージの謎を解き明かせ！

特殊アイテムが多い本作には、隠しステージへ突入できるアイテムも。しかし出現条件がかなり厳しく…



派生タイトル

ドンドコドン

■タイトー　■1989年7月稼動

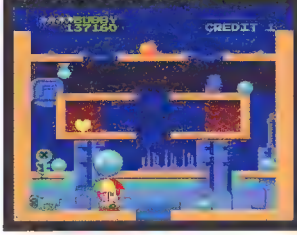
『フェアリーランドストーリー』『バブルボブル』のシステムを継承しつつ、パズル要素をなくしたシンプルな作品。

シリーズタイトル

パラソルスター

■タイトー　■1991年2月15日発売
■PCエンジン

『バブルボブル』『レインボーアイランド』の外伝的続編。人間に戻ったバビーとボビーを操作して敵を倒していく。



シリーズタイトル

バブルボブル 2

■タイトー　■1993年3月5日発売
■ファミリーコンピュータ

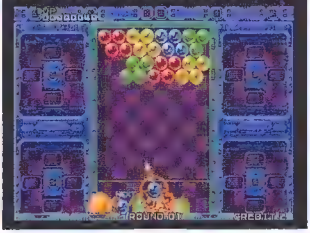
ライフ制が導入され、初代よりも難易度が下がった。主人公はバブルンたちではなく、カビーとボビー。

派生タイトル

パズルボブル

■タイトー　■1994年12月稼動

バブルンたちが主役のパズルゲーム。大ヒットして独立シリーズ化した。『バブルボブル』よりも知名度が高い。



シリーズタイトル

バブルシンフォニー

■タイトー　■1994年稼動

絵本の世界からの脱出を目指す。性能の違う4匹のドラゴンから使用キャラクターを選択可能。

シリーズタイトル

バブルメモリーズ

■タイトー　■1996年稼動

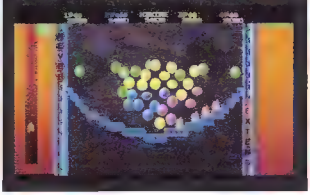
『レインボーアイランド』の続編。大きな泡を吐くことができるようになった。グラフィックが大きく進歩している。

シリーズタイトル

バブルボブル Neo!

■タイトー　■2009年8月5日発売
■Xbox 360

アーケード版『バブルボブル』を再現したモードのほか、新要素ありのオリジナルステージや対戦、追加配信マップ、裏ステージが用意された贅沢な一作。

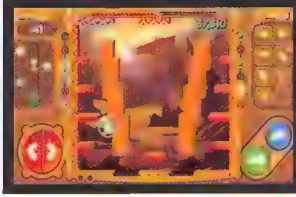


シリーズタイトル

バブルボブル for KAKAO

■SKonec　■2014年11月サービス開始
■iOS／Android

韓国企業がタイトーから正式ライセンスを得て開発したスマートフォン版『バブルボブル』。ソーシャルゲームならではの仕組みも盛り込まれている。



敵をソーラーベースからはじき落とせ！ 固定画面おはじきゲーム

モトス

■ナムコ ■1985年9月稼動 ■縦画面

■ プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■ 8方向レバー・1ボタン

本作は『ディグダグ』などの名作に携わり、ゲームメーカー黎明期のナムコを支えたプログラマー・深谷正一の遺作となった作品のひとつだ。

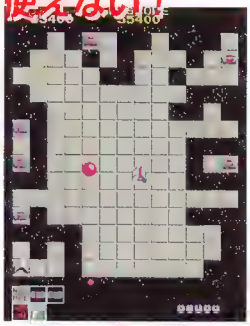
プレイヤーは新型装甲艇モトスの乗組員となり、金属を食らい人類を苦しめる敵・スペースビーをすべてソーラーベースから排除する。

体当たりのみで戦うおはじきゲームだが、自機を強化するパーツをどのラウンドで使うかプレイヤーに選択を委ねることで戦略性を大幅に上げている。本作は求められるアクションこそシンプルだが、実に奥深い知略ゲームなのだ。

パソコン・家庭用への移植

- Commodore64（1987年・海外のみ）
- Amstrad CPC（1987年・海外のみ）
- ZX Spectrum（1987年・海外のみ）
- X68000（1989年11月24日）
- Windows（1997年4月25日）
- プレイステーション（1997年10月30日）
- PSP(2006年2月23日)
- Xbox 360（2009年11月5日）
- iOS（2012年1月26日）

パーツはすぐには使えない！

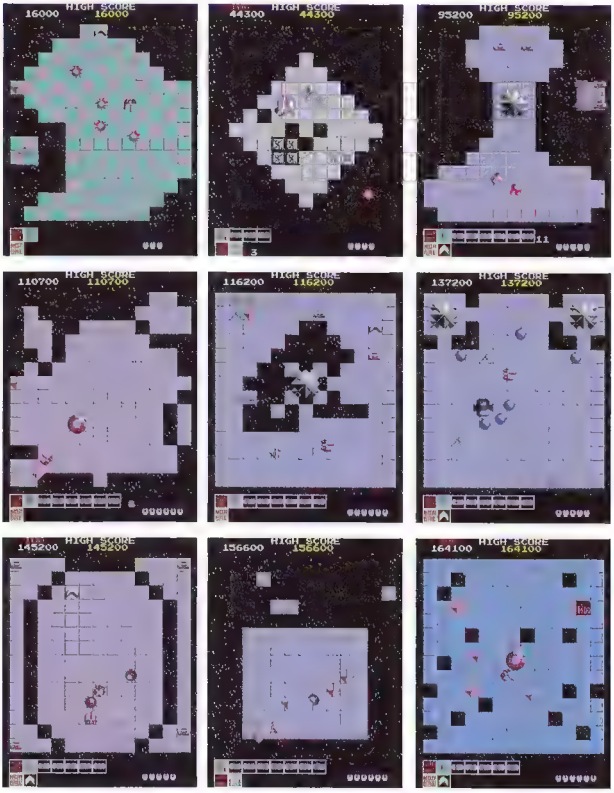


◀パーツを手に入れても、使えるのは各ステージの始前、その場でしか使うことはできないのだ

よく考えて使おう パワーパーツとジャンプパーツ

獲得したパーツは各ステージで使うかを任意で選べる。どこで勝負をかけるかはプレイヤー次第。

各面とも趣向を凝らした全64ラウンド



雪玉を転がして一気に敵殲滅が気持ちいい!

スノーブラザーズ

■東亜プラン ■1990年4月稼動 ■横画面

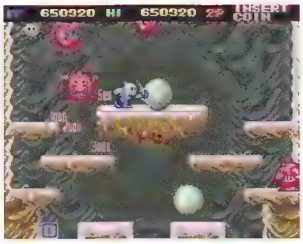
■ プレイ人数2人
■ 8方向レバー・2ボタン

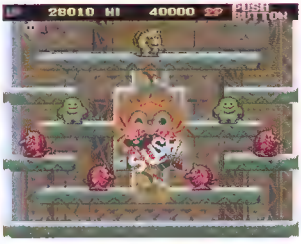
シューティングのスタンダードを築いた有名メーカー・東亜プランによる固定画面のアクションゲーム。棚モノの決定版『バブルボブル』を参考に制作されているが、主人公である雪だるまがダバダバ走る姿は可愛いというよりシュールで、タイトーと東亜プランが作る「可愛い」の温度差が実に興味深い作品だ。

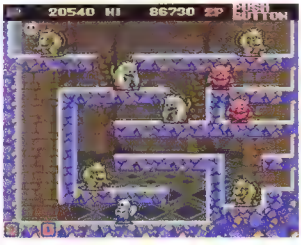
本作は泡ではなく雪玉に敵を閉じ込められるのが最大の特徴。作った雪玉は蹴飛ばすと動線上にいる敵を巻き込んで倒すことができ、うまく立ち回ればすべての敵をまとめて倒してしまうことも可能。足場も雪玉を転がすことを想定して配置されており、爽快感に重きを置いたゲームデザインになっている。『バブルボブル』とは明確に差別化が図られ、本作自体にもフォロワー作品ができるほど。スカッとしたいときに遊びたい良作だ。

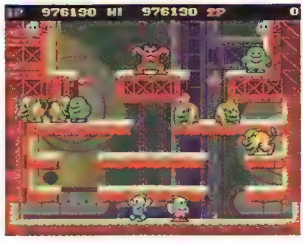
敵を雪玉にして転がし、巻き込もう!

10フロアごとに出現するボスには雪玉で攻撃だ! 勝利のため、次々に沸いて出るザコ敵を丸めては蹴り、丸めては蹴りの大暴れでやっつけよう。









パソコン・家庭用への移植

- ゲームボーイ（1991年5月24日）
- ファミリーコンピュータ（1991年12月6日）
- メガドライブ（1993年5月28日）
- Amiga（1991年・海外のみ）
- アタリST（1991年・海外のみ）
- iOS（2012年4月13日）
- Android（2012年4月13日）

シリーズタイトル

おてんきパラダイス スノーブラザーズ2

■東亜プラン ■1994年稼動

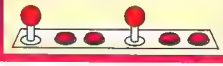
下から森が追いかけてくる縦スクロールステージが追加された。東亜プラン最後の作品でもある。

食べ物を食べると太ってミスになる!?

ダイエットGoGo!

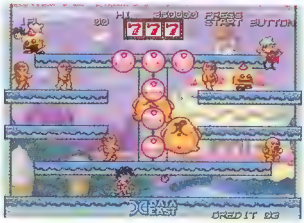
■データイースト ■1992年11月稼動 ■横画面

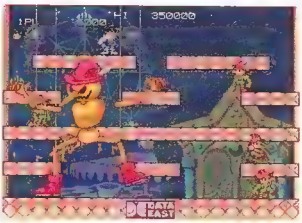
■プレイ人数2人
■4方向レバー・2ボタン

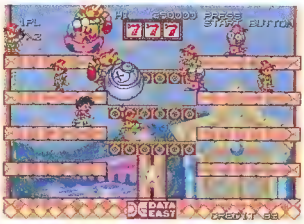


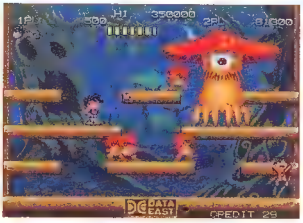
フードアイテムといえばプレイヤーにプラスになるもの、というゲーム界の常識にデータイーストは真っ向から抗った。一度食べればブクブク太り、二度食べるとミスに。「ぜいたくは敵だ」とでもいうような個性的な設定を取り入れたのだ。主人公たちもフードをガンガン投げ、太らせた敵は突き飛ばして周囲の敵を巻き込みつつ倒すことができ、激しい肥やし合いを楽しむことができる。シュールな笑いを大真面目に提供してくれるデータイーストらしい作品である。

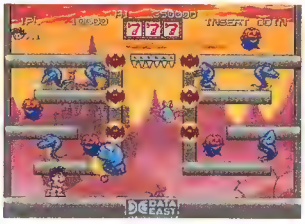
余談だが、『チェルノブ』の主人公チェルノブも敵として登場するぞ。











パソコン・家庭用への移植

なし

きゃー、太ったぁっ!

▲一度フートを取って太っただけなら、ダイエットドリンクで痩せることができる。

シリーズタイトル

タンブルポップ

■データイースト ■1991年稼動

上記作品の前作にあたる作品。掃除機で吸い込み、リリースすることで敵を倒すことができる。中毒性の高い良作。

ステージ間のデモがイイ感じ!

ボスを倒すとダイエットに励む2人の姿が見られるぞ。

第3章
ゴール到達型アクションゲーム

"TO GOAL" ACTION GAME

アクションゲーム（特に画面がスクロールするもの）の目的設定として一番多いのが、この「ゴール到達型アクション」ではないだろうか。ゲームシステムや視点、途中に仕掛けられたギミックも多種多様なジャンルだ。ここでは代表的な作品を紹介しつつ、どのように進化してきたかを追いかけてみよう。

人型のキャラクターが主人公だからこそ、タイトルが多岐に渡る

「ゴール到達型アクションゲーム」というジャンル名は本書で勝手に名付けた呼び名なので、この第3章に一番ページを割いているということからもわかるように、アクションゲームの中でもとにかく作品数が多い、特にシューティングやパズルなど他のジャンルと混合しやすいこともあるゲームジャンルとして切り分けにくい理由となっている。

本書での本ジャンルの定義は「特定の地点に到達することを目的とするゲーム」とさせてもらったが、結果「ワルキューレの伝説」も「ガントレット」も「魔界村」も同ジャンルとなってしまった。釈然としない感情があると思うが、曲げてご理解いただきたい。

それでは、なぜこの「ゴール到達型」のタイトル数は多く、また多岐の内容に渡るかであるが、「基本的にプレイヤーキャラが人型」であるという点が挙げられる（もちろん例外も多々存在するが）。

人型であるということは、行動の選択肢が多彩であるということであり、「歩く」「ジャンプする」「取る」「泳ぐ」などなど、人間ができる行動すべてがゲームのシステムとなりうる。むしろ、人間が想定しうる同士の数だけゲームアイデアの「核」があるといってもよく、仮に人間に取れない行動があったとしても「乗り物に乗る」といった回避手段がある。それほかりか、「ゲームの中だから」と割り切ることさえできてしまえば、生身で空を飛んだり宇宙遊泳してしても構わないわけだ。

これは攻撃手段についても同様のことが言えるわけで、素手、刀剣、銃器など何でもござれ、となる。このジャンルが内包するジャンルが膨大になるのは必然と言っていいだろう。

本書に先立って「シューティング編」を上梓しているが、前書の執筆時に『戦場の狼』や『メタルスラッグ』といったアクションシューティングを「シューティング編」に含めるべきか悩んだ経緯がある。当時判断の決め手になったのは「アクションシューティングはアクション要素がなくとも成立するか?」であった。シューティング要素がなくともアクションゲームとして構築することは可能だが、アクション要素がないシューティングゲームは成立しないのである。

こう考えれば、アクションシューティングは複合で生まれたジャンルではあるが、あくまでアクションゲームの範疇といえる。

アーケードゲームではほぼ姿を消した『ゴール到達型アクション』

「クレイジー・クライマー」に端を発し、一時期はシューティングゲームと並んでアーケードゲームの花形ジャンルであった『ゴール到達型アクション』ではあるが、今ではほとんど姿を見かけなくなった。シューティングゲームはある一定数のファン層に支えられ、今でも新作が作られているにもかかわらず、この差は歴然といえる。このような差は一体どこでついてしまったのだろうか?

一つ目の理由は、「アイテム回収型」、「敵全滅型」が消えた理由にも繋がるが、後続のジャンル（この場合『ベルトスクロール』や『対戦格闘ゲーム』）に取って代わられた点にある。

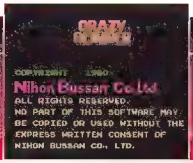
シューティングと格ゲーならば、直接客層が被る危険性がないため（もちろん、売り上げ比では格段に差があるのだが）、一応客層を広げる意味での共存が可能といえる。しかし、同じアクションゲームの枠内でラインナップを固めても稼働率の向上には繋がらないのだ。これは、仮に「アクションゲームだけが置かれたゲームセンター」というものを想像して欲しい。よほどの好事家でなければ、客が付かないのは想像に難くないだろう。

二つ目の理由は、ゲームが複雑になり過ぎたという点である。このジャンルはシューティングやアドベンチャーゲームなど、他のゲームのジャンルと複合しやすいといった点を利点として挙げたが、逆にいえばパッと見、ゲームのルールや内容がわかりにくくなる可能性も同時にはらんでいる。アタリの創業者、ノーラン・ブッシュネルは「説明書が読めない酔客でもすぐに理解できるくらい、単純なルールでなければならない」という言葉を残して世界初のヒットテニスゲーム「ポン」を発表している。だが、円熟期のゴール到達型アクションゲームは、誰でもルールがすぐに理解できるとは言いがたいのではないだろうか。特に、100円玉を入れてファーストプレイの印象がその後のインカムに響くアーケードゲームというビジネスモデルにおいて、わかりやすさは絶対条件と言える。

ただし、こういったマイナスファクターはあくまでアーケードゲームに限っての話であり、家庭用ゲーム機においては主流とまでは言わないにせよ、同種のジャンルはいまだ健在である。何より「スーパーマリオブラザーズ」や「ソニック」など現在もシリーズが継続しているものがある上、版権モノキャラクターを使用した低年齢層向けゲームなどもリリースが続いている。

また、タイトーの「NESiCA」のように、限られた店舗スペースで商品ラインアップを拡充する施策もある。需要の下支えさえあれば『スピカ☆アドベンチャー』のようなアーケードでの新作リリースといった展開もあるかもしれない。

▶もとは携帯電話用ゲームだったものがアーケードになった『スピカ☆アドベンチャー』（タイトー）。



どんな困難（妨害）があろうと登らねばならぬ!?

クレイジー・クライマー

■日本物産　■1980年稼動　■横画面

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■4方向レバー2本

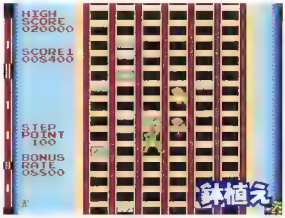
2本のレバーを駆使してただひたすらビルを登る有名タイトル。現在に名を残す名作が次々に生まれた時代の作品だが、本作ほど独自性が強いものはないといえる。ビルを登らずにいられないイカレた男・クライマーを待つのは、鉢植えを投げてくる住民や、漏電している看板、そしてキングコング。おまけにビル自体も太くなったり細くなったりと先の予想がつかない変な場所だが、「もっと先を見たい」と思わせる不思議な魅力を感じさせる。

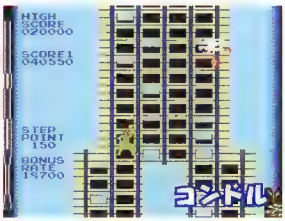
40年近く前の作品ではあるが、本作のゲーム性は完成している。それが続編で目新しさを出せない原因なってしまったのは残念だが、本作がそれだけ素晴らしい作品だったことの証左でもあるのだ。

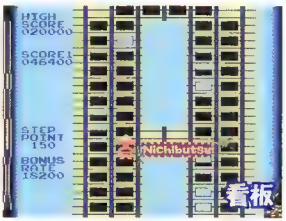
パソコン・家庭用への移植

- アタリ2600（1982年・海外のみ）
- アルカディア（不明・海外のみ）
- ファミリーコンピュータ（1986年12月26日）
- X68000（1993年8月27日）
- スーパーファミコン（1995年5月26日）
- プレイステーション（1995年12月29日）
- ワンダースワン（1999年7月29日）
- Windows（2004年4月9日）
- プレイステーション2（2005年7月21日）
- Wii（2010年2月23日）
- プレイステーション4（2014年5月14日）

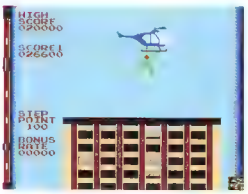
何故かビルに巣くう理不尽な妨害者たち







▲バルーンに掴まってらくらく上へ。移動中はBGMが「ドラえもんのうた」に切り替わるぞ。



◀頂上でヘリコプターに回収してもらい、また次のビルへ

シリーズタイトル

クレイジー・クライマー'85

■日本物産　■1995年12月29日発売
■プレイステーション

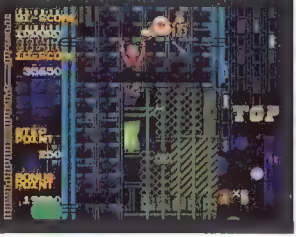
上記作品を最新グラフィックとサウンドで再構成したもの。

シリーズタイトル

クレイジー・クライマー2

■日本物産　■1988年稼動

初代の雰囲気を損なうことなく正統進化を遂げた続編。女の子の部屋を通り過ぎるとボーナスポイントが得られる。

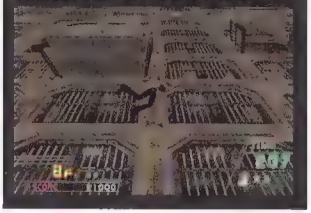


シリーズタイトル

クレイジー・クライマーWii

■日本物産　■2008年6月11日発売
■Wii

未発売のアーケード版『体感!クレイジークライマー』をWii向けに発売したもの。実際に腕を上下させてビルを登る。



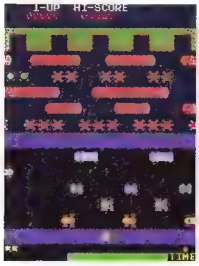
海外ではいまだ新作が作られ続けているロングラン

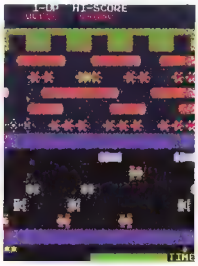
フロッガー

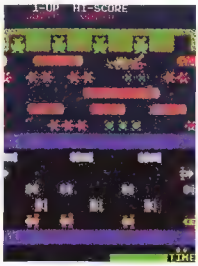
■セガ／コナミ ■1981年発売 ■縦画面

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■4方向レバー

カエルを対岸まで送り届ける個性派アクション。固定画面のゲームが主流で、まだスクロールに馴染みなかった当時、分割スクロールを利用した滑らかで緩急ある動きを全面に取り入れたことで注目を集めた作品だ。ゲーム性は『スペースインベーダー』の亜流作品『ギャラクシーウォーズ』に似てはいるものの、プレイ感覚は新鮮。BGMに有名な童謡やアニメソングが使われたこともあって親しみやすさから広く人気を得た。特に海外での人気は驚異的で、開発国である日本そっちのけで新作がリリースされ続けているほどの過熱ぶりだ。







パソコン・家庭用への移植

- ●AppleII(1981年・海外のみ)
- ●ぴゅう太(1982年)
- ●アタリ400/800(1982年・海外のみ)
- ●BBC Micro(1982年・海外のみ)
- ●アタリ2600(1982年・海外のみ)
- ●MSX(1983年)
- ●TVボーイ(1983年)
- ●インテレビジョン(1983年)
- ●Commodore64(1983年・海外のみ)
- ●コレコビジョン(1983年・海外のみ)
- ●アタリ5200(1983年・海外のみ)
- ●ZX Spectrum(1983年・海外のみ)
- ●アタリXEGS(不明・海外のみ)
- ●TI-99/4A(不明・海外のみ)
- ●ゲームボーイカラー(1998年12月31日・海外のみ)
- ●メガドライブ(1998年・海外のみ)
- ●スーパーファミコン(1998年・海外のみ)
- ●ゲームボーイ(1998年・海外のみ)
- ●Game.com(1999年・海外のみ)
- ●Xbox 360(2006年7月12日)
- ●iOS(2008年8月・海外のみ)

シリーズタイトル

FroggerII ThreeeDeep!

■Parker Brothers・セガ
■1984年発売・海外のみ
■AppleII／アタリ2600ほか多数

水中、水面、空を舞台にカエルがゴールを目指す。

シリーズタイトル

Frogger

■Hasbro Interactive
■1997年9月30日発売
■プレイステーション／Windows

広いマップを進化したグラフィックで描き、ステージも多彩にしたリメイク版。

シリーズタイトル

Frogger The Great Quest

■コナミ
■2001年11月18日発売・海外のみ
■プレイステーション／Windows

カエルに個性を持たせ、水も泳げるようになった。

シリーズタイトル

Frogger2 Swampy's Revenge

■Hasbro Interactive
■2000年9月23日発売・海外のみ
■プレイステーション／Windowsほか

3Dポリゴンで描かれたマップのゴールを目指す。

シリーズタイトル

FroggerII Ancient Shadow

■コナミ
■2005年9月27日発売・海外のみ
■プレイステーション／Xboxほか

バドソンが開発を担当。ボスとのバトル要素もアリ。

シリーズタイトル

Frogger3D

■コナミ
■2011年9月22日発売
■ニンテンドー3DS

カジノ、摩天楼、戦場、回転寿司など多彩なステージが魅力。

ワーゲンの不思議な冒険への旅

ジャンプバグ

■セガ ■1981年稼動 ■縦画面

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・1ボタン

八艘飛びをする義経のごとく、ワーゲンがビルからビルへと跳んでいく――。

赤いワーゲンが主役のこの作品をプレイするために、当時の少年少女はお小遣いを手に駄菓子屋へ通いつめた。ワーゲンがぴょんぴょん跳ぶ姿はおかしな光景だろうが、当時は作品のストーリーや設定などはあってないようなものであり、「面白そう」「遊びたい」と思わせれば勝ちだったのだ。

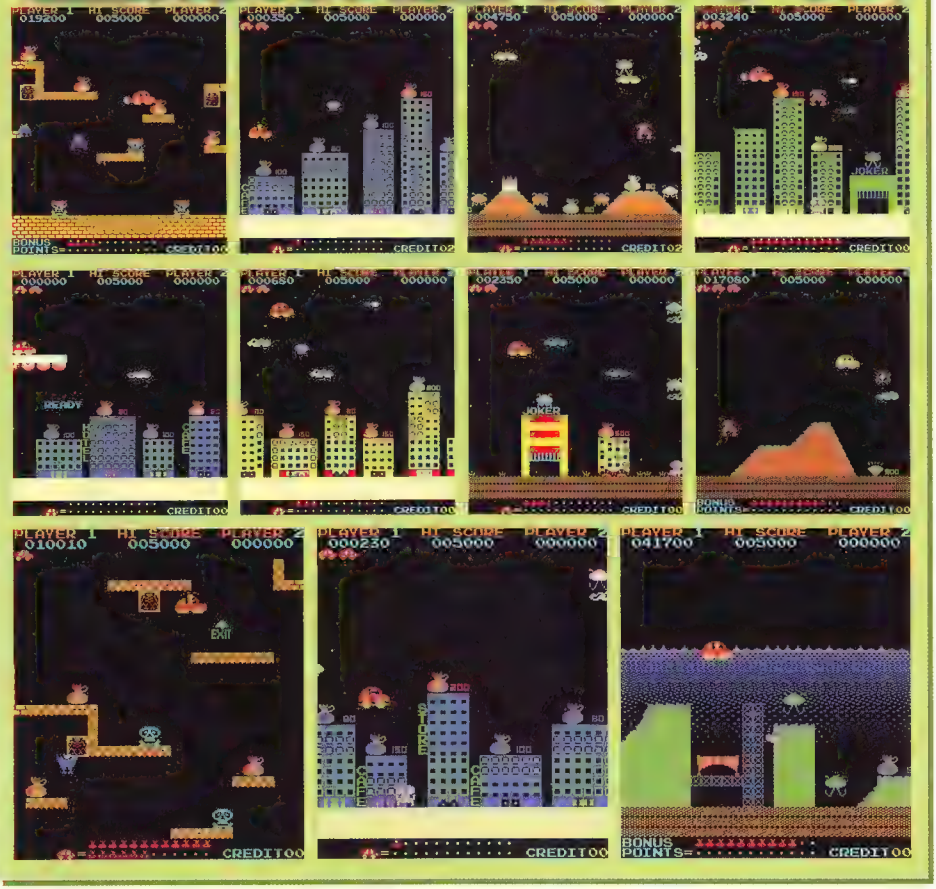
ワーゲンの冒険は街から始まり、砂漠、火山、ピラミッド、海、空へと向かっていく。当時はジャンプ中に軌道を変えられる作品は少なく、操作性の良さや浮遊感の気持ち良さに加え、子供心に響くポップなキャラクターたちが人気の秘密だ。

80年代を代表するアクションゲームにまで登りつめた超人気作だというのに、版権の都合で移植版があまり作られていないのが残念である。

パソコン・家庭用への移植
●アルカディア（不明）
●PC-9801（1996年9月7日）

海も！ 山も！ 空も！ (道路以外を)どこでも走破するスーパーワーゲン！

宇宙人を撃ち落としながら、少しでも多くドル袋を稼げ! 道路を無視して空を駆けるスーパーカーの冒険を見届けよう。



1ラウンド内にまったく違ったゲーム性。お得な感じのアクションゲーム

ファンタジー

■新日本企画 ■1981年10月稼動 ■縦画面

■ プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■ 8方向レバー

何千キロ先までででもヒロインを助けにいく正義の味方・トムの冒険活劇。操作に使うのは8方向レバー1本のみとシンプルだが、敵の攻撃に身を晒さなければならないため難易度は非常に高く、それゆえごく一部では1ボタンがあるバージョンも稼動していた。

本作は元々駄菓子屋に設置されることを想定して作られており、新日本企画は「単純な操作で遊べるミニゲーム集」というコンセプトに基づいて様々なアイデアを作品内に落とし込んだ。トムが敵地に乗り込むたび、ゲーム性がガラリと変わるのはそのためである。

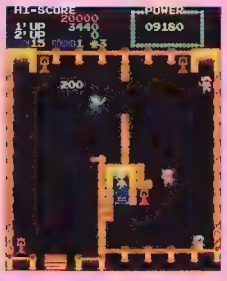
新日本企画は当時、グラフィックやプログラミングが特別優れていたメーカーではないが、アイデアの良さには定評があった。本作のヒットは、新日本企画が得意分野で挑んだ結果なのだろう。

パソコン・家庭用への移植

●TI-99（不明・海外のみ）

▶シェリーの救出後、愛を囁き合う2人。ゲームはループするので彼女はすぐにまたさらわれていく

なんとこれ全部で1ラウンド!!



シェリーを助けるため、空・ジャングル・樹上・謎の集落など様々な場所を巡ることになる。非常に長い道のりだが、実はこれ、全部まとめて1周ではなく1ラウンドなのだ。

コングにさらわれたレディを助け出せ！ マリオのデビュー作

ドンキーコング

■任天堂 ■1981年7月稼動 ■縦画面

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・1ボタン

マリオやドンキーコングが生まれたのは、ちょっとした偶然のなりゆきだった。横井軍平の推薦でゲームデザインを担当することになった宮本茂は、当初はアニメ『ポパイ』を元にしたゲームを提案していた。ところが版権使用の許可がおりず、恋人を悪役から救出するという設定のみを流用することに。そこで役割に適したキャラクターを後から作り、『ドンキーコング』を生みだしたのだ。結果からみればこの偶然は幸運であった。本作は大ヒットを果たし、かつてのインベーダーブームの頃のようにコピー品が多く出回るほどの社会現象を巻こしたのである。ファミリーコンピュータの発売時には本作がローンチタイトルとして名を連ね、ゲーム機が普及するきっかけにもなった。

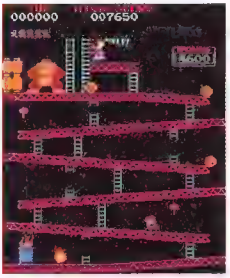
現在の任天堂があるのは本作のおかげといっても過言ではないだろう。

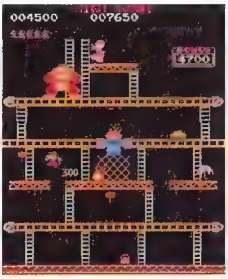
◀ステージは全4面構成。一地上100メートルの地点まで、恋人のレディ（ポリーン）を助けに行こう

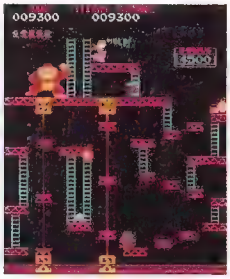
パソコン・家庭用への影響

- インテレビジョン（1982年3月3日・海外のみ）
- アタリ2600（1982年・海外のみ）
- コレコビジョン（1982年8月・海外のみ）
- アタリ800（1983年6月1日・海外のみ）
- ファミリーコンピュータ（1983年7月15日）
- Apple II（1983年・海外のみ）
- PC Booter（1983年・海外のみ）
- TI-99/4A（1983年・海外のみ）
- MS DOS（1983年・海外のみ）
- Commodore64（1983年・海外のみ）
- VIC-20（1983年・海外のみ）
- MSX（1986年・海外のみ）
- TRS-80 CoCo（1984年・海外のみ）
- Amstrad CPC（1986年・海外のみ）
- ZX Spectrum（1986年・海外のみ）
- アタリ7800（1988年・海外のみ）
- NES（1988年10月・海外のみ）
- ニンテンドウ64※（1999年12月8日）

※『ドンキーコング64』内にミニゲームとして収録







シリーズタイトル

ドンキーコング

■任天堂 ■ゲーム&ウオッチ
■1982年6月3日発売

十字キーが初めて採用された作品。限られたセグメントでアーケード版の内容を再現している。

シリーズタイトル

ドンキーコングJR.

■任天堂
■1982年8月稼動

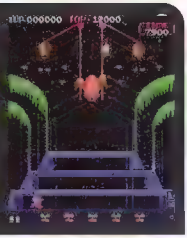
マリオの名前が初登場した作品。ドンキーコングの子供が親を助けるため、マリオに挑む。

シリーズタイトル

ドンキーコング3

■任天堂
■1983年10月稼動

蜂とドンキーコングを殺虫剤で撃退するアクションシューティング。シリーズの中では異色な作品。

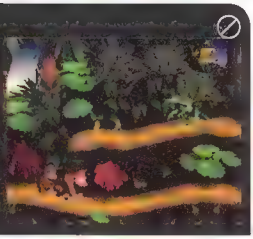


シリーズタイトル

スーパードンキーコング

■任天堂
■1994年11月26日発売
■スーパーファミコン

ドンキーコングの孫たちが主役の名作アクション。鮮やかなドット絵が魅力。



たった一人で敵陣に突入。ミリタリーアクションの草分け

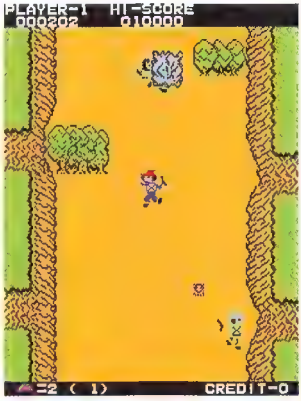
フロントライン

■タイトー　■1983年1月稼動　■縦画面

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・ダイヤルボタン・ボタン

銃撃をかわしながら敵兵を倒し、縦横無尽に戦場を駆け回る――。現在のFPSでも使われているアクションの原点は、本作にあるかもしれない。レバーとボタンのみの操作が当たり前だった時代に、攻撃方向を切り替えるダイヤルスイッチを導入。キャラクターの移動方向=攻撃方向というそれまでの常識を取り払った。

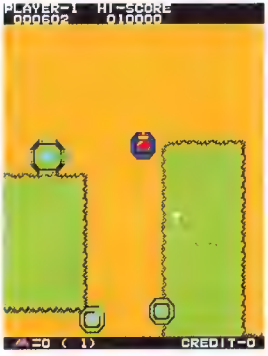
革新的なアイデアが詰まった作品だが、複雑すぎると敬遠されて終わらなかったのは、このアイデアがプレイヤーの「遊びやすさ」のために考えられたものだからだろう。歩兵がメインのゲリラ戦からはじまり、戦車を奪って戦車戦を繰り広げ、最後は敵基地へ挑む、というステージの構成も含め、本作は『戦場の狼』などの後のミリタリーアクションに多大な影響を与えることとなった。



▲実は最初のゲリラ戦が一番の難関。敵との位置関係をうまく利用して敵弾を避けよう。

▲銃弾を浴びてのけぞりながら倒れる軍曹。殺陣で斬られた敵のようなやられっぷりが面白い。

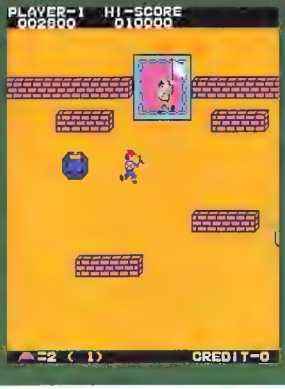
戦車に乗って進軍



▲自機が別のユニットに乗り込めるというのは当時では画期的なアイデアだった。

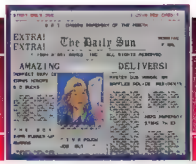
司令部を陥落させればステージクリア！

たとえ数の利が敵にあろうと、司令部さえ落としてしまえばこちらのもの。手榴弾を投げ込み、敵に一泡ふかせてやろう。



パソコン・家庭用への移植

- ●FM-7（1983年8月）
- ●PC-8801（1983年9月）
- ●X1（1983年）
- ●MSX(1984年8月)
- ●PC-6001mkII(1983年)
- ●MZ-1500（1983年）
- ●MZ-2000／2200（1983年）
- ●コレコビジョン（1983年・海外のみ）
- ●ファミリーコンピュータ（1985年8月1日）
- ●PC-9801（1984年）
- ●アタリ2600（1984年・海外のみ）
- ●プレイステーション2（2005年8月25日）



前代未聞!? 新聞配達少年が主人公のゲーム

ペーパーボーイ

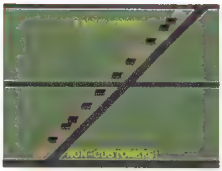
■アタリゲームズ ■1985年4月稼動 ■横画面

■プレイ人数1人
■バイクハンドル・1ボタン

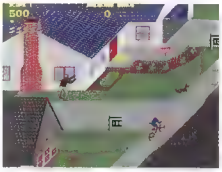
表彰されることを目指して新聞配達に励む、珍しい題材を扱ったアクション。

しかし真面目な勤労少年の物語かといえばそうではなく、襲い来る街の住人や新聞を取ってくれない家を新聞で攻撃するたびにスコアが伸びていく、という狂った設定の作品だ。本作を目一杯楽しむなら、配達はしっかりやりつつ余った新聞はバンバン投げ、破壊の限りを尽くしてしまおう。「顧客以外は敵」という独特の価値観に慣れてしまえば、本作の面白さが理解できるに違いない。名作というには個性が尖りすぎているが、海外では非常に愛され、移植され続けているオンリーワンの作品である。

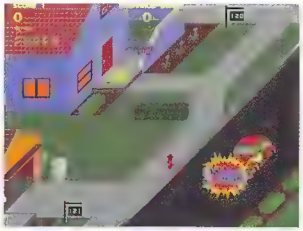
◀イカれた街の住人がペーパーボーイの妨害にやってくる!



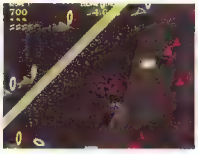
◀日々の配達をしっかりやり遂げることで客が増えていくぞ!

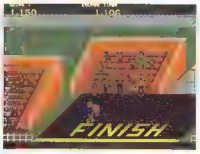


◀客の家に空き巣が! 余った新聞があったら投げつけて排除してやろう



▲ゲームオーバーになるとミスした姿が新聞の一面に晒されてしまう。





▲配達を終えたら運転練習コースへ突入! ボーナス得点を狙って最後まで駆け抜けよう

◀自転車のハンドルを再現した筐体がユニーク。ノリノリで配達に出かけよう。

シリーズタイトル

Paperboy2

■Mindscape ■1991年3月10日発売・海外のみ
■Amiga ／ Amstrad CPC ／アタリST ／ゲームボーイ／ゲームギア／メガドライブほか

プレイヤーキャラクターにペーパーガールが追加。街がより無法地帯になった。

パソコン・家庭用への移植

- ●AppleII（1986年・海外のみ）
- ●Commodore64（1986年・海外のみ）
- ●Commodore16（1986年・海外のみ）
- ●Amstrad CPC（1986年・海外のみ）
- ●Acorn Electron（1986年・海外のみ）
- ●BBC Micro（1986年・海外のみ）
- ●TRS-80 CoCo（1986年・海外のみ）
- ●ZX Spectrum（1987年・海外のみ）
- ●MS DOS（1988年・海外のみ）
- ●AppleIIGS（1988年・海外のみ）
- ●アタリST（1989年・海外のみ）
- ●Amiga（1989年・海外のみ）
- ●ゲームボーイ（1990年・海外のみ）
- ●セガ・マスターシステム（1990年・海外のみ）
- ●リンクス（1990年・海外のみ）
- ●ファミリーコンピュータ（1991年1月30日）
- ●ゲームギア（1991年・海外のみ）
- ●メガドライブ（1992年6月25日）
- ●ゲームボーイカラー（1999年・海外のみ）
- ●プレイステーション2（2003年・海外のみ）
- ●ゲームキューブ（2003年・海外のみ）
- ●PSP（2003年・海外のみ）
- ●Xbox（2003年・海外のみ）
- ●Xbox 360（2007年2月14日）
- ●iOS（2009年12月18日）

ルールは単純明快。制限時間内にゴールを目指せ!

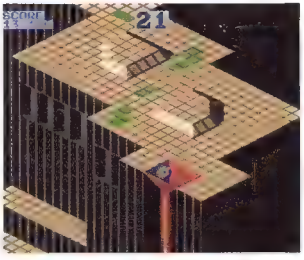
マーブルマッドネス

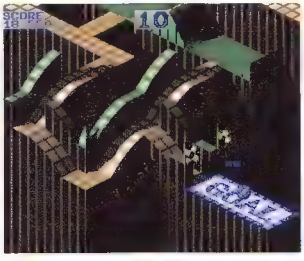
■プレイ人数2人
■トラックボール

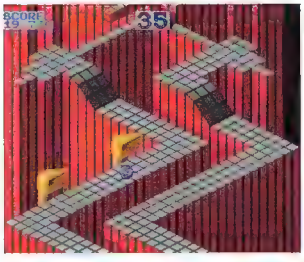
■アタリゲームズ ■1984年12月稼動 ■縦画面

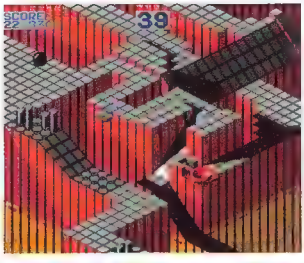
本作は『クラッシュ・バンディクー』シリーズなど数々の名作を生んだ天才マーク・サーニーによるアクションゲーム。ボールをゴールへ導くという単純明快な内容ながら、高度なボールの物理演算や、ゲーム史上初となるC言語による開発など、当時の最新技術が惜しみなく注がれた作品だ。

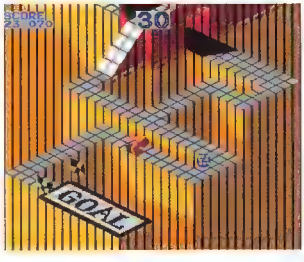
当時はまだアタリショックから1年あまりしか経っておらず、アタリが最も慎重だった時期だ。そんな逆境でもリリース許可を勝ち取り、基板の成功にも寄与した本作の功績は大きなものだったといえるだろう。

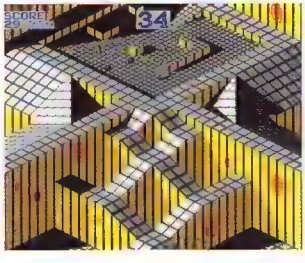


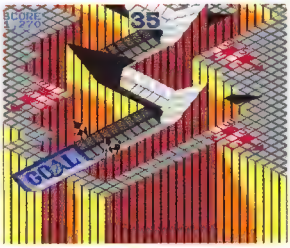




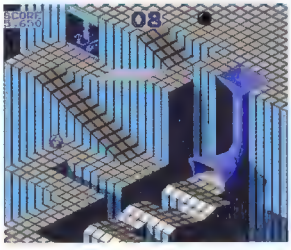








▲残りタイムは次のステージに引き継がれるので、簡単なコースでも常に緊張感が漂っている。



▲パターゴルフから着想を得て作られたとは思えないくらいステージ構成が面白い。

パソコン・家庭用への移植

- ●AppleII(1986年・海外のみ)
- ●アタリST(1986年・海外のみ)
- ●Commodore64(1986年・海外のみ)
- ●Amstrad CPC(1986年・海外のみ)
- ●Amiga(1986年・海外のみ)
- ●PC Booter(1986年・海外のみ)
- ●ZX Spectrum(1987年・海外のみ)
- ●MS DOS(1987年・海外のみ)
- ●NES(1989年3月・海外のみ)
- ●X68000(1991年3月15日)
- ●PC-9801(1991年3月30日)
- ●ゲームボーイ(1991年5月・海外のみ)
- ●FM TOWNS(1991年6月)
- ●セガ・マスターシステム(1992年6月・海外のみ)
- ●メガドライブ(1993年8月13日)
- ●プレイステーション(1998年4月5日・海外のみ)
- ●Windows(1999年1月1日・海外のみ)
- ●ゲームボーイカラー(1999年12月・海外のみ)
- ●プレイステーション2(2006年9月21日)
- ●ゲームキューブ(2003年11月18日・海外のみ)
- ●Xbox(2003年11月24日・海外のみ)
- ●ゲームボーイアドバンス(2005年8月16日・海外のみ)
- ●PSP(2005年12月13日・海外のみ)
- ●ブラックベリー(2009年11月12日・海外のみ)
- ●Windows Mobile(2010年2月1日・海外のみ)
- ●iOS(2010年4月23日・海外のみ)

サーカスを題材にした珍しいアクションゲーム

サーカスチャーリー

■コナミ ■1984年4月稼動 ■縦画面

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■4方向レバー・1ボタン

『サーカスチャーリー』は、サーカスという題材だからこそできるミニゲームを詰め込んだ、非常に珍しい作品だ。

ゲームの目的はサーカスを成功させ、観客を喜ばせること。基本としてゴールへ辿り着けば演目は成功となるが、魅せるプレイをしてさらに観客を沸かせることで、ボーナスを狙うことができる。火の輪くぐりでバックジャンプをしたり、トランポリンでドル袋をすべて回収するなど内容は演目によって様々だが、元々の難易度が高いので人によってはクリアすら困難だったりする。一流の奇術師への道は険しいといえよう。

パソコン・家庭用への移植

- SG-1000（1984年・海外のみ）
- MSX(1984年7月)
- ファミリーコンピュータ（1986年3月4日）
- Commodore64（1987年・海外のみ）
- プレイステーション（1999年5月13日）
- ニンテンドーDS(2007年3月15日)

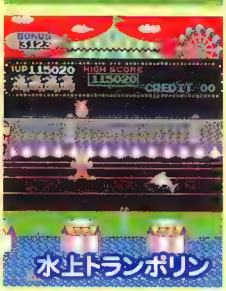
▲5段階の難易度に分かれた演目は、どれもタイプが違って楽しい

▲残りタイムを多く残すより、ドル袋などを集めたほうがスコアは高くなる

▲道化とはいえ、演目失敗なんて姿は客に見せられない　地面に落ちないよう気をつけよう

サーカスの演目は全部で7つ

通常演目は6つ。水上トランポリンは2周目以降に出現するレア演目だ。イルカを見ることを目標にするプレイヤーは多いが、辿りつくのは困難。



宝箱を探しながら60階を目指せ！ アクションRPGの草分け

ドルアーガの塔

■ナムコ ■1984年7月稼動 ■縦画面

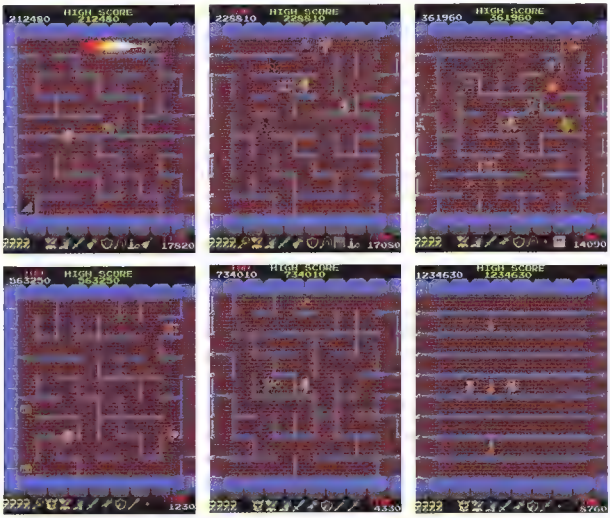
■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■4方向レバー・1ボタン

本作は「ゼビウス」を生んだ遠藤雅伸からの挑戦状としてリリースされた、バビロニアン・キャッスル・サーガの1作目。

ゲーム内容は塔の上で待つドルアーガを倒すために各階に隠された宝箱を探すというものだが、その出現方法は敵を3匹倒すというわかりやすいものから、スタートボタンを押すという発見が困難なものまで様々であり、初見でのクリアはまず不可能。それでも本作が人気を得たのは、『ゼビウス』の存在があったからだろう。様々な隠し要素があり、皆が謎を解くのに夢中になった『ゼビウス』のヒットによって、ファンの間では複雑極まる謎解きを受け入れる土壌ができていたのだ。本作は、リリースの時期が違えばヒットせずにひっそり消えたかもしれない、時代の寵児といえる作品なのだ。

宝箱を見つけてパワーアップ!!

ドルアーガに勝つにはギルの強化は必須。重要装備は絶対に逃すな



パソコン・家庭用への移植

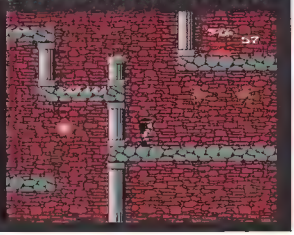
- ●ファミリーコンピュータ（1985年8月6日）
- ●MZ-1500（1985年10月）
- ●MZ-2500（1986年）
- ●FM77AV（1986年）
- ●X1（1986年）
- ●MSX（1986年10月27日）
- ●FM-7（1987年6月）
- ●ゲームボーイ（1990年12月31日）
- ●PCエンジン（1992年6月25日）
- ●プレイステーション（1996年6月21日）
- ●Windows（1997年11月28日）
- ●Jスカイ（2002年11月1日）
- ●iアプリ（2003年2月21日）
- ●ゲームキューブ（2003年12月5日）
- ●PSP(2006年2月23日)
- ●ニンテンドーDS(2007年10月11日)
- ●Wii(2009年5月12日)
- ●Xbox 360（2009年11月5日）
- ●ニンテンドー3DS(2012年12月19日)
- ●プレイステーション3(2013年12月11日)

シリーズタイトル

カイの冒険

■ナムコ ■1988年7月22日発売
■ファミリーコンピュータ

上記作品の前日譚を描いたシリーズ3作目。カイが単独でドルアーガの塔へ挑む。



シリーズタイトル

ザ・ブルークリスタルロッド

■ナムコ ■1994年3月25日発売
■スーパーファミコン

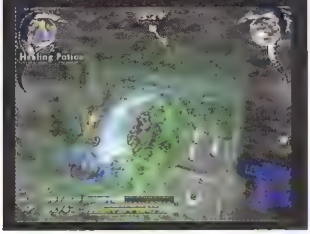
ブルークリスタルロッドを天界へ返すための旅路を描く。エンディングは48通り。

シリーズタイトル

ザ・ナイトメア・オブ・ドルアーガ 不思議のダンジョン

■アリカ ■2004年7月29日発売
■プレイステーション2

上記作品の世界観を元にしたローグライクゲーム。



『スーパーマリオ』よりも早かったアスレチック型アクション

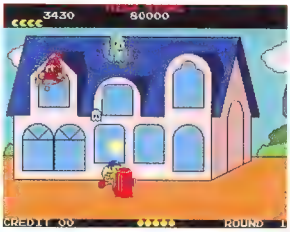
パックランド

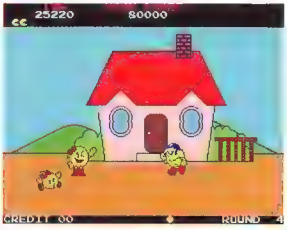
■ナムコ ■1984年8月稼動 ■横画面

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■3ボタン

シンプルなドットイートだった『パックマン』シリーズだが、なんと『パックランド』では横スクロールアクションへとジャンルの変更がなされている。アクションゲームには珍しくレバーを使わずボタンのみというコンパネにも注目だ。一見操作しづらそうに見えるが、慣れると細かい調整も容易。さすが黄金期と言われた時期のナムコのゲームだと感服する。

そして世界観にも注目だ。『パックマン』ブームに乗じてアメリカで放映されたアニメをベースにしており、ゴーストの特徴やデザイン、BGMはアニメそのままを採用している。つまり早い段階でアニメの世界を見事ビデオゲームに落とし込んでいると言えるのではないだろうか。質の高いアクション要素と完成された世界観、まさに横スクロールゲームの金字塔的作品である。





▲パックマンを迎えるのは今作が国内初登場となるミズ・パックマンとパック・ベビーだ。

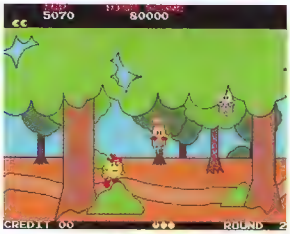
▲フェアリーランドへと到着したパックマン　女王からお礼として魔法のブーツを貰える

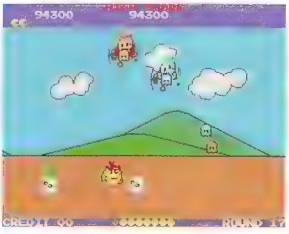
パソコン・家庭用への移植

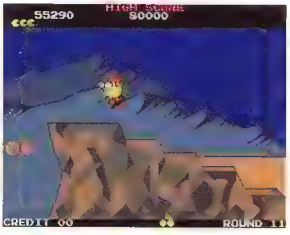
- PC-8001mkIISR(1985年10月)
- ファミリーコンピュータ(1985年11月21日)
- Amstrad CPC（1988年・海外のみ)
- Commodore64（1988年・海外のみ)
- ZX Spectrum（1989年・海外のみ)
- アタリST(1989年・海外のみ)
- Amiga(1989年・海外のみ)
- MSX(1989年・海外のみ)
- リンクス（1992年12月31日・海外のみ)
- X68000（1994年12月9日)
- プレイステーション（1996年11月8日)
- Windows（1999年4月16日)
- iOS(2012年1月26日)
- Wii U(2014年6月11日)

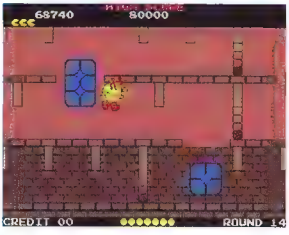
フェアリーランドへの道中には障害がいっぱい

迷子の妖精をフェアリーランドへと届けるのがパックマンの目標だが、その道は長く険しい。各面に隠されているフィーチャーにも注目だ。









さらわれた恋人、シルビアを助け出せ!

スパルタンX

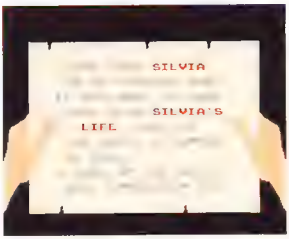
■アイレム ■1984年12月稼動 ■横画面

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■4方向レバー・2ボタン

ジャッキーチェン主演の同名映画を題材にしたアクション。さらわれた恋人のシルビアを助け出すため、各階に待ち受ける敵たちを倒しながら塔を上っていく。

作品の構成はブルース・リーの「死亡遊戯」と同じく「ステージの最後にボスが待っている」という形式を採用。映画などでは王道のパターンだが、ゲームでこの形式を使ったのは本作が初めてだった。ゲームにマッチした形式だったため、以降の作品では定番となっている。

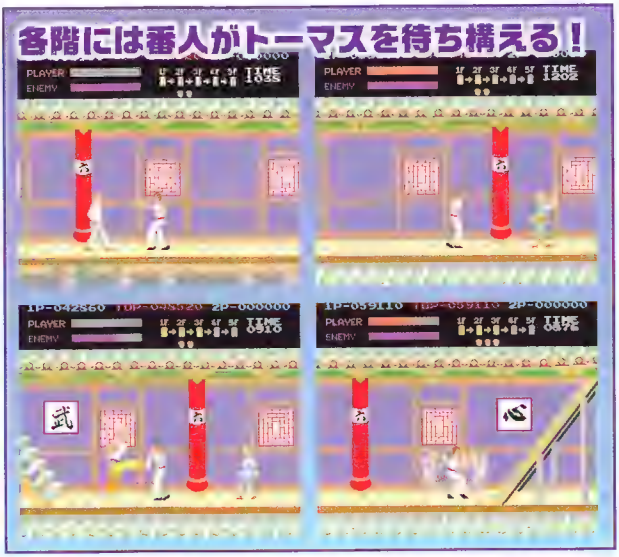
余談だが、マリオの生みの親である宮本茂は本作に惚れ込み、自らアイレムに依頼してファミコン版の開発・販売許可をもらったという。独自コンテンツが多い任天堂には珍しいエピソードである。



◀掴みかかってくる敵はレバーを左右に振ることで引き離せる

◀しゃがみ、ジャンプなどアクションに必要な要素が揃っている

◀24周クリアするとシルビアが襲ってくるというデマは有名



パソコン・家庭用への移植

- ●ZX Spectrum（1984年・海外のみ）
- ●アタリ2600（1984年・海外のみ）
- ●ファミリーコンピュータ（1985年6月21日）
- ●Commodore64（1985年・海外のみ）
- ●AppleIIe（1985年・海外のみ）
- ●Amstrad CPC（1986年・海外のみ）
- ●アタリ7800（1989年・海外のみ）
- ●ゲームボーイ（1990年12月11日）
- ●プレイステーション（1996年4月26日）
- ●セガサターン（1996年4月26日）
- ●プレイステーション3（2010年10月27日）
- ●PSP（2010年10月27日）
- ●Windows/Mac（2011年9月12日・海外のみ）

関連タイトル

聖拳アチョー

■アスキー ■1985年発売
■MSX

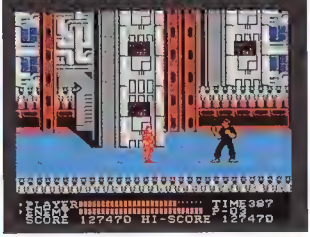
「スパルタンX」の移植版。商標の問題でタイトルが異なっている。

シリーズタイトル

スパルタンX2

■アイレム ■1991年9月27日発売
■ファミリーコンピュータ

捜査官トーマスが麻薬組織との戦いを繰り広げる。続編とは明記されていない。

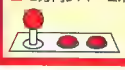


山口探検隊の隊長が一人で秘境を探検!

決死の探検サバイバル ゆけゆけ！山口君

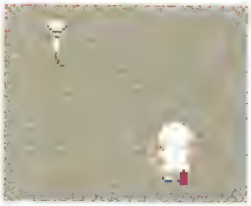
■タイトー ■1985年稼動 ■縦画面

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・2ボタン



本作は制作当時放送されていた『山口浩探検シリーズ』という人気特番のパロディ作品だ。元になった番組が毎度のように幻の生物や原住民を発見するという過剰演出とやらせを大盤振る舞いした内容だったため、その影響を受けた本作にもネタが豊富に詰まっている。妙に切り口の良い木が絶妙のタイミングで倒れてきたり、いかにもという外見の原住民が何故か襲ってきたりと、素晴らしいほどにやらせ感が再現されているのだ。

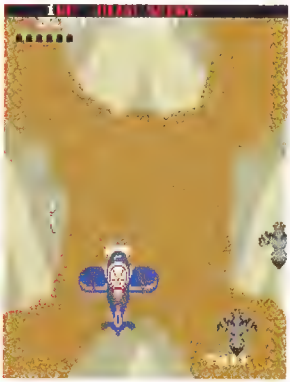
『山口浩探検シリーズ』を知っている人であればきっと楽しめるであろう、非常に良く出来た怪作なので、ぜひ一度遊んでみて欲しい。



◀山口くんの武器は無尽蔵のマイク。どこからだせるのだろう

パソコン・家庭用への移植

なし



▲山口くんの頭上を何度も行き交う飛行機。なぜこんな場所を頻繁に飛んでいるのだろうか。

▲未開の地へ踏み込んだ先に、明らかに都会的なファミレスが。

何故!? 山口君の不条理ワールド

未開の地にあるはずのないものが、不自然な

道中に落ちている嗜好品

▲未開の地にあると思えない嗜好品の数々が、山口くんの行く先に……、誰が落としたのか?

カメラクルーがお出迎え

▲ゴール地点でのんきに待っている監督たち。山口くんの危機を描写していた…?

洞窟内を飛ぶ飛行機

▲狭い場所を飛行機が平然と飛んでいる。洞窟の天井が高いのか、はたまたセットなのか

絶妙なタイミングで倒れる木

▲山口くんの目の前で木が倒れてくる。切り口が人為的にしか見えないのだが……

触れると即死の白骨

▲洞窟の中に人骨がゴロゴロ転がっている。なぜ触れただけで山口くんが死ぬのかは謎

TO GOAL ACTION GAME

戦士・女戦士・魔術師・妖精の4人でダンジョンを攻略

ガントレット

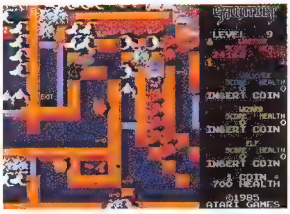
■アタリゲームズ ■1985年10月稼動 ■横画面

■ プレイ人数4人
■ 8方向レバー・2ボタン

マルチプレイ可能なアクションとしては最初期の作品だ。ダンジョンの出口を目指して探索するという単純明快な内容だが、敵の同時出現数に制限がなく、怒涛のように押し寄せるという個性的な仕様が恐ろしくも楽しい傑作である。

体力がタイマーの代わりになっていて時間経過で減少していくが、そのペースは非常に遅い。敵に囲まれたほうがあっという間に体力を削られるので、慎重に敵を排除していくことが肝要だ。

本作は1人で遊べば体力の残量とのストイックな戦いが、協力プレイになるとその楽しみ方はガラリと変わる。何人でプレイしようと回復アイテムはまったく増



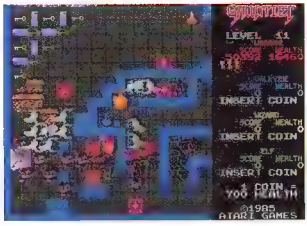
▲カギの数は有限。消耗を最小限に押さえ、出口への道を目指せ!

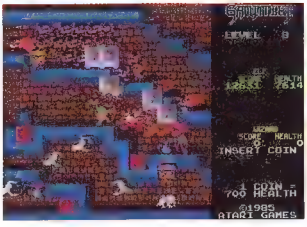
えず、うっかり攻撃を当てれば一撃で壊れ、そのうえ誰が壊してしまったのかをゲーム中にアナウンスされてしまうのだ。壮絶な足の引っ張り合いもそれはそれで最高に楽しいので、完璧主義者以外の方に是非おすすめしたい。

パソコン・家庭用への移植

- ●アタリ400/800（1985年・海外のみ）
- ●Commodore64（1986年・海外のみ）
- ●Amstrad CPC（1986年・海外のみ）
- ●ZX Spectrum（1986年・海外のみ）
- ●MSX（1986年・海外のみ）
- ●アタリST（1987年・海外のみ）
- ●NES（1987年1月3日・海外のみ）
- ●AppleII（1988年・海外のみ）
- ●AppleIIGS（1988年・海外のみ）
- ●MS DOS（1988年・海外のみ）
- ●Macintosh（1989年・海外のみ）
- ●Amiga（1989年・海外のみ）
- ●セガ・マスターシステム（1990年・海外のみ）
- ●リンクス（1990年）
- ●メガドライブ（1993年9月17日）
- ●プレイステーション2（2003年11月18日）
- ●Xbox（2003年11月24日・海外のみ）
- ●ゲームキューブ（2003年12月18日・海外のみ）
- ●Windows（2004年8月27日・海外のみ）
- ●Xbox 360（2013年3月5日）

レベルが進むにつれてダンジョンはより複雑に



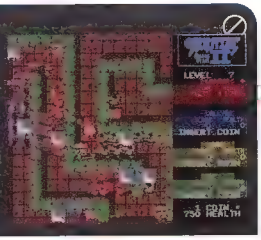


シリーズタイトル

ガントレットII

■アタリゲームズ
■1986年稼動

アイテムや敵の種類が増え、キャラクターの強さが調整された。



シリーズタイトル

ガントレット・レジェンド

■ミッドウェイ
■1998年稼動

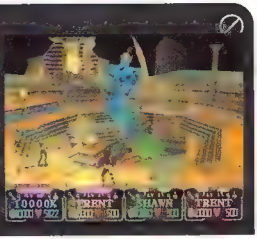
グラフィックはポリゴンに。プレイヤーキャラクターにレベル制が採用された。

シリーズタイトル

ガントレット・ダークレガシー

■ミッドウェイ
■1999年稼動

マップやキャラクター、呪いのアイテムも追加されたアーケード最新作。



シリーズタイトル

GAUNTLET SEVEN SOLLOWS

■ミッドウェイ
■2005年12月12日発売・海外のみ
■プレイステーション2/Xbox/Xbox 360

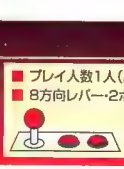
最新技術で1を再構成。スペルや連携技が追加され、戦略性が増した。

『空手道』と並ぶ対戦格ゲーのご先祖様

イー・アル・カンフー

■コナミ ■1985年1月稼動 ■横画面

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・2ボタン

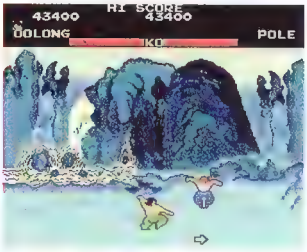


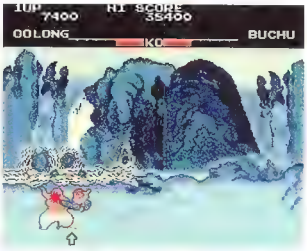
後の世に対戦格闘ゲームが生まれるきっかけとなった歴史的作品のひとつ、それが『イー・アル・カンフー』だ。

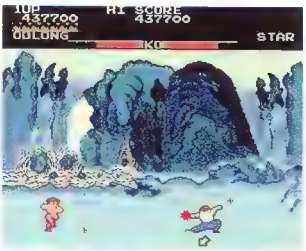
父の無念を晴らすべく王座を目指す男・ウーロンが11人の格闘家を打ち倒していく、というのがアーケード版のストーリーだが、移植版によって主人公の名前やストーリーが異なっている。

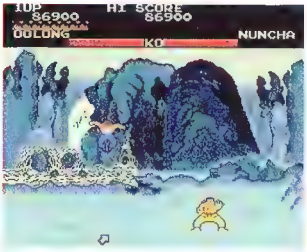
8方向レバーと2つのボタンの組み合わせで多彩な打撃技が使えることや、後に『グラディウス』『ときめきメモリアル』といったタイトルも手がけた東野美紀による中華風BGMの小気味良さが人気の理由だろう。技術的にキャラクターを大きく描画出来なくとも、デフォルメされたキャラクターたちの造詣、技を決めた瞬間のポーズ、背景などで世界観を表現した努力は評価したい。

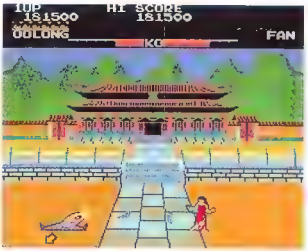
▲対戦相手は11人。それぞれ個性的な技を駆使してウーロンへと向かってくる。

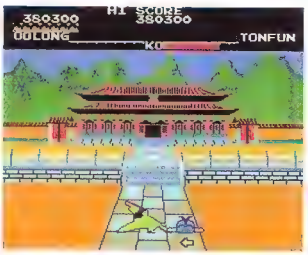












シリーズタイトル

イーガー皇帝の逆襲

■コナミ ■1985年12月発売 ■MSX

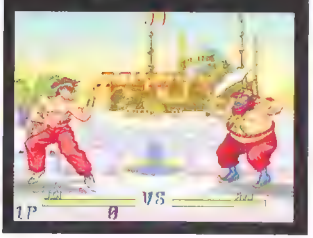
前作主人公の息子が主役の格闘アクション。1対1の決闘を描いた前作とは異なり、1対複数での戦いがメイン。

シリーズタイトル

マーシャルチャンピオン

■コナミ ■1993年2月稼動

上記作品の続編として作られた作品。知名度は低いが、アメリカンくのいちのレイチェルが爆発的な人気を獲得した。



パソコン・家庭用への移植

- MSX(1985年1月)
- ファミリーコンピュータ(1985年4月22日)
- Commodore64(1985年・海外のみ)
- Amstrad CPC(1985年・海外のみ)
- ZX81(1985年・海外のみ)
- ZX Spectrum(1985年・海外のみ)
- Acorn Electron(1985年・海外のみ)
- Commodore16(1986年・海外のみ)
- BBC Micro(1986年・海外のみ)
- Tatung Einstein(不明・海外のみ)
- プレイステーション(1999年5月13日)
- ゲームボーイアドバンス(2002年5月2日)
- ウィルコム(2004年6月7日)
- Vアプリ(2004年7月14日)
- iアプリ(2004年9月2日)
- EZアプリ(2004年10月6日)
- プレイステーション2(2005年10月27日)
- ニンテンドーDS(2007年3月15日)
- Xbox 360(2007年7月18日)

ドラゴン討伐に向かう勇者クロービスの物語

ドラゴンバスター

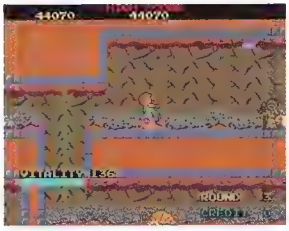
■ナムコ ■1985年1月稼動 ■横画面

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■4方向レバー・2ボタン

攫われた王女を助けるためにドラゴンに挑むストーリーを作中で表現した、当時としては珍しい作品だ。ステージごとに城から出発してドラゴンの棲む山を目指すという流れが共通しており、フィールドマップでどのルートを通り抜けるかや、ダンジョン内をどう進むかなどの選択をプレイヤーに託すことで、「冒険をしている」という実感がより味わえるようになっている。

戦略性だけでなく、テクニックが求められるところも特徴で、敵に2倍のダメージを与える「かぶと割り」や「垂直斬り」、ルームガーダーを背後から襲撃する「陰険殺し」など、本作で使える技は豊富だ。難易度のバランス調整が丁寧なこともあり、自身の上達を感じながら遊ぶことができるのが良い。

制作時に既に完成していたBGMごとネームエントリーが削られただけあって、限界まで面白さが詰め込まれた名作だ。



▲小部屋には必ずルームガーダーという中ボスがいるぞ。体力を削られないように挑もう

▲宙に浮かぶ魔剣で攻撃してくるルームガーダーのウィザードは、ドラゴンよりも厄介かも?

◀フィールドマップの分岐は好きな方に進むことができる

▲剣を上から振り下ろす垂直斬りは通常攻撃よりも攻撃力が2倍。積極的に使っていきたい。

▲ドラゴン山の奥にいるドラゴンを倒せば、サリア姫を救出できるぞ。

パソコン・家庭用への移植

- ●ファミリーコンピュータ(1987年1月7日)
- ●X1(1987年6月10日)
- ●PC-8801mkIISR(1987年8月28日)
- ●FM77AV(1987年11月)
- ●MSX2(1987年12月19日)
- ●PC-9801(1989年3月)
- ●X68000(1993年12月10日)
- ●プレイステーション(1996年2月9日)
- ●Windows(1999年4月30日)
- ●PSP(2006年2月23日)
- ●Wii(2009年9月15日)
- ●Xbox 360(2009年11月5日)
- ●Android(2014年6月5日)
- ●iOS(2014年6月6日)

シリーズタイトル

ドラゴンバスターII 闇の封印

■ナムコ ■1989年4月27日発売
■ファミリーコンピュータ

1の前日譚を描いた作品。視点が上から横に変更され、武器が弓矢になった。

シリーズタイトル

ドラゴンヴァラー

■ナムコ ■1999年12月2日発売
■プレイステーション

『ドラゴンバスター』の世界観を元にしたアクションゲーム。妹をドラゴンに殺された男の復讐を描く。

関連タイトル

テイルズ オブ ドラゴンバスター

■ナムコ ■2005年12月15日発売
※『テイルズ オブ ジ アビス』内ミニゲーム
■プレイステーション2/ニンテンドー3DS

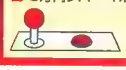
プレイヤーキャラクターがアビスのキャラクターに変更されて作られたミニゲーム。1のゲーム内容を再現している。

人っ子一人いない都市を孤独に疾走する傷だらけのランナー

メトロクロス

■ナムコ ■1985年5月稼動 ■横画面

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・1ボタン



転ぼうと潰されようと、時間切れになる瞬間まで走って走って走り抜く――!

『メトロクロス』は、傷だらけのランナーがひたすらステージを駆け抜けるシンプルなアクションゲームだ。制限時間はかなりシビアで、先のステージへ進むには障害物の配置を覚えるだけでなく、相応のテクニックも身に着けなくてはならない。ランナーを弾き飛ばすトラップのクラッカーを利用した「クラッカー・ジャンプ」や、ラインの継ぎ目を走る「ライン合わせ」、ジャンプの直前に左レバーを入れて飛距離を伸ばす「3ブロックジャンプ」など、小技を活用しなくてはあっという間に時間切れになってしまうのだ。

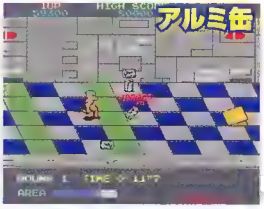
シンプルだが、それゆえいつまでも遊んでいられる中毒性がある作品だ。前述のテクニックが身についてくると楽しさは倍増するので、機会があれば是非やり込んでみて欲しい。

パソコン・家庭用への移植

- ファミリーコンピュータ(1986年12月16日)
- Commodore64(1987年・海外のみ)
- Amstrad CPC(1987年・海外のみ)
- ZX Spectrum(1987年・海外のみ)
- アタリST(1987年・海外のみ)
- プレイステーション(1997年2月28日)
- Xbox 360(2009年11月5日・海外のみ)

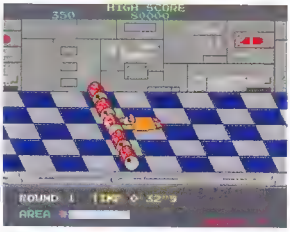
コース中にはお助けアイテムも

▲スリップ ンでも安心しない



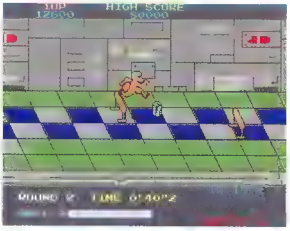
▲ジャンプして踏むとタイムか2秒にまる

▲転かってくる大きな缶は、速度に差があったりフェイントをかけてきたりと厄介な存在



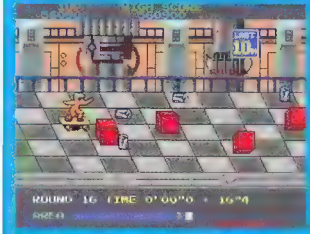
▲ジャンプ中に缶にぶつかるとランナーのバランスが崩れ、走行中だと踏み潰されてしまう

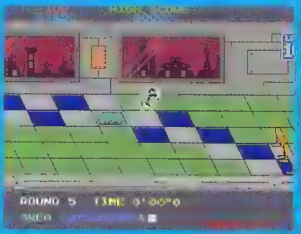
▲ネズミに噛み付かれると大幅に減速してしまう レバーを左右に振って逃れよう



▲スリップ床やハードルの配置はプレイしている内に覚えるのが攻略の基本だ

制限時間内に走り抜け!



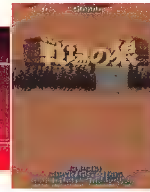


一匹狼の兵士、スーパージョーによる単身突入！

戦場の狼

■カプコン　■1985年5月稼動　■縦画面

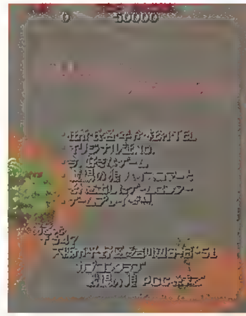
■プレイ人数1人（2人交互プレイ）
■8方向レバー・2ボタン



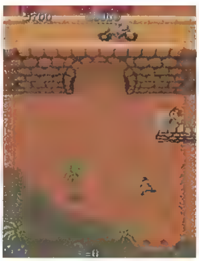
血と硝煙の香りが漂う戦場へと乗り込み、単身で戦況を変えていく爽快なアクションシューティング。ナチスドイツ風の敵軍団を倒していき、敵基地を破壊炎上させると目的達成となる。当時はゲームにエンディングが存在しないことが多く、本作もクリア後にループする仕様だ。

カプコンは最初期からグラフィックが高品質だと評判のメーカーで、本作にもその技術が惜しみなく使われている。人間同士のリアルな戦いを表現することができたのは、カプコンが制作したからこそだろう。本作以前には、リアルな戦争を題材にした作品は少なかった、というより技術的に作ることが叶わなかったのだ。

カプコンでは初めてFM音源が使われるなど、アーケードゲームの制作技術の進歩が如実に現れている作品である。



◀当時のカプコンはハガキを送ってきたファンにゲームのご案内を送るサービスを行っていた



ステージ間には戦士の休息

◀ステージ間のデモ画面。[illegible]ることも戦士には必要だ。

シリーズタイトル

戦場の狼II

■カプコン　■1990年稼動

敵の車両を奪えたり、複数の武器が使えるなど新要素多し。3人同時プレイが可能。

シリーズタイトル

Wolf of the Battlefield Commando 3

■カプコン　■2008年6月11日発売・海外のみ
■Xbox 360／プレイステーション3

IIの続編。グラフィックが3Dになり、よりリアルな戦闘が楽しめる。海外版のみ発売。

パソコン・家庭用への移植

- ●AppleII（1985年・海外のみ）
- ●Commodore64（1985年・海外のみ）
- ●Amstrad CPC（1985年・海外のみ）
- ●ZX Spectrum（1985年・海外のみ）
- ●BBC Micro（1985年・海外のみ）
- ●アタリ2600（1985年・海外のみ）
- ●Acorn Electron（不明・海外のみ）
- ●Commodore16（1986年・海外のみ）
- ●Commodore Plus/4（1986年・海外のみ）
- ●ファミリーコンピュータ（1986年9月27日）
- ●MS DOS（1987年・海外のみ）
- ●PC-8801（1987年3月）
- ●FM-7（1987年5月）
- ●X1（1987年5月）
- ●MSX（1987年7月）
- ●インテレビジョン（1987年・海外のみ）
- ●アタリ7800（1989年・海外のみ）
- ●アタリST（1989年・海外のみ）
- ●Amiga（1989年・海外のみ）
- ●プレイステーション（1998年11月12日）
- ●セガサターン（1998年11月12日）
- ●プレイステーション2（2006年3月2日）
- ●PSP（2006年9月7日）
- ●Wii（2010年10月5日）
- ●iOS（2010年11月4日）
- ●プレイステーション3（2013年4月16日）
- ●Xbox 360（2013年4月16日）

高難易度ながら人気の高い同社の代表作

魔界村

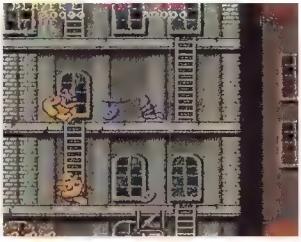
■カプコン ■1985年9月稼動 ■横画面

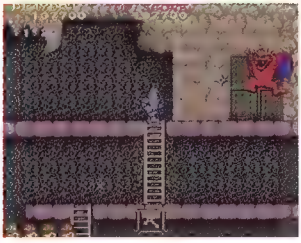
■ プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■ 8方向レバー・2ボタン

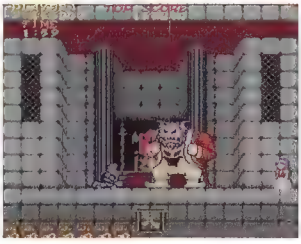
当時のカプコンの売上記録を塗り替えた大ヒット作。魔界をイメージした世界観や敵キャラクターを当時の最高峰のグラフィックで描き、世界中のゲームファンを魅了した。高難易度で知られる本作だが、本作の美麗なグラフィックはそれを欠点としないほどの魅力を放っていた。当時のカプコンが独自性にこだわる方針を取っていたこと、高い技術を持っていたことが本作を生む土壌となったのだろう。後に一部の敵の耐久力を下げたバージョンに差し替えたことも功を奏し、売上成績をさらに伸ばした。

ダメージを受けると鎧が脱げる主人公アーサーや、多くのゲーマーにトラウマを植え付けたレッドアリーマーをはじめとしたキャラクターたちの個性も際立っている。

本作はグラフィック、音楽、登場キャラクターとすべてが高品質。間違いなくゲーム史に残る名作といえるだろう。







パソコン・家庭用への移植

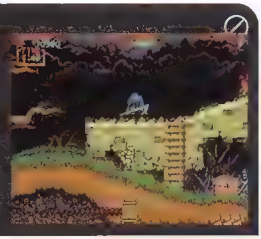
- ファミリーコンピュータ(1986年6月13日)
- Commodore64 (1986年・海外のみ)
- Commodore16 (1986年・海外のみ)
- Commodore Plus/4(1986年・海外のみ)
- Amstrad CPC (1986年・海外のみ)
- ZX Spectrum (1986年・海外のみ)
- MS DOS(1987年・海外のみ)
- MSX(1987年・海外のみ)
- PC-8801mkIISR(1987年)
- FM-7 (1987年)
- アタリST(1988年・海外のみ)
- Amiga(1990年・海外のみ)
- プレイステーション (1998年9月23日)
- セガサターン (1998年9月23日)
- ワンダースワン (1999年)
- ゲームボーイカラー (2000年1月・海外のみ)
- Windows (2003年・海外のみ)
- ゲームボーイアドバンス (2004年5月21日・海外のみ)
- Xbox(2005年・海外のみ)
- プレイステーション2 (2006年3月2日)
- PSP(2006年9月7日)
- Wii(2010年11月16日)
- iOS(2011年1月6日)
- プレイステーション3 (2013年3月5日)
- Xbox 360 (2013年3月5日)

シリーズタイトル

大魔界村

■カプコン
■1988年稼動

初代よりもゲームバランスが丁寧に作られた続編。武器ごとに溜め攻撃ができるようになった。

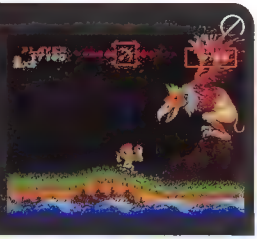


シリーズタイトル

超魔界村

■カプコン
■スーパーファミコン
■1991年10月4日発売

上下への撃ち分けがなくなった変わりに2段ジャンプが可能になった。

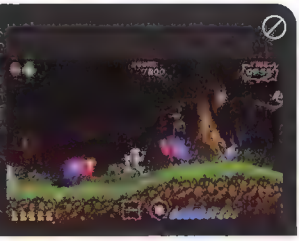


シリーズタイトル

極魔界村

■カプコン ■PSP
■2006年8月3日発売

武器、魔法やアクションなどシステムが大幅に変更され、探索要素も追加された。



派生タイトル

レッドアリーマー 魔界村外伝

■カプコン ■ゲームボーイ
■1990年5月2日発売

『魔界村』最凶の敵であるレッドアリーマーを主役にしたアクションゲーム。

FM音源による琴の旋律が美しい純和風アクション

影の伝説

■タイトー　■1985年10月稼動　■横画面

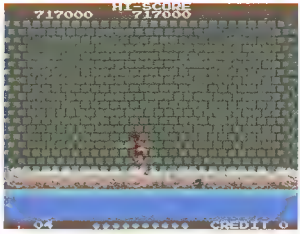
■ プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■ 8方向レバー・2ボタン

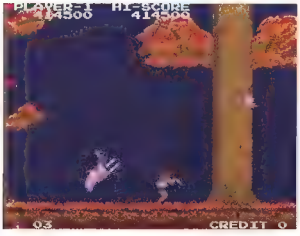
タイトーのサウンド開発部門が生まれてから2年。まだZUNTATAの名がつく前ではあったが、その実力はすでに確かだった。作曲を担当した小倉久佳（代表作は『ダライアス』等）はFM音源で琴の音色を再現し、美しい旋律でゲームファンたちを魅了。特にメインテーマの「走!」は純和風の音と疾走感にワクワクさせられる名曲で、数々のアルバムや『太鼓の達人』にも収録された。

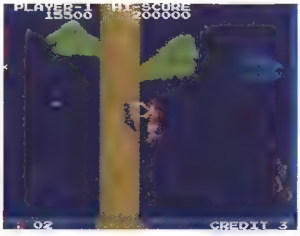
当時アーケードゲームに取り入れられはじめたストーリーが本作にも盛り込まれており、プレイヤーは伊賀忍者・影となってさらわれた霧姫を救出しにいくことになる。人気小説の『魔界転生』を元にしたと思われる作品の世界観は渋くて魅力的だ。音楽だけでなく、作品自体の「面白さ」もしっかり作られているので、忍者活劇が好きな人にぜひともおすすめしたい。

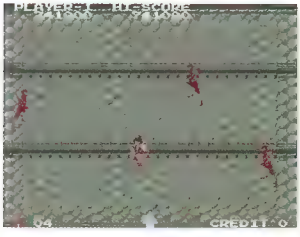
▲助けたそばから攫われていく霧姫。彼女の攫われっぷりは他作品の比ではない

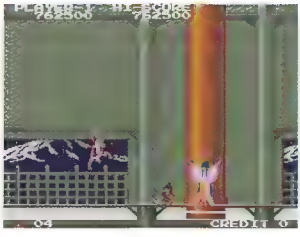
3つの章、5つのステージを潜り抜け霧姫を救え!











巻物を取って雅の術!

パソコン・家庭用への移植

- ●ファミリーコンピュータ（1988年4月18日）
- ●Commodore64（1986年・海外のみ）
- ●Amstrad CPC（1986年・海外のみ）
- ●ZX Spectrum（1986年・海外のみ）
- ●MSX（1986年10月）
- ●X1turbo（1986年11月）
- ●プレイステーション2（2005年8月25日）
- ●iアプリ（2006年）
- ●EZアプリ（2006年）
- ●S!アプリ（2006年）
- ●Let's!TV プレイ CLASSIC（2006年）
- ●PSP（2006年1月5日）
- ●プレイステーション4（2015年10月2日）

シリーズタイトル

影之伝説 THE LEGEND OF KAGE 2

■タイトー　■2008年3月13日発売
■ニンテンドーDS

上記作品を元にシステムやストーリーを進化させたリメイク作。

「高橋名人の冒険島」の元ネタはこれ！ アスレチックアクション

ワンダーボーイ

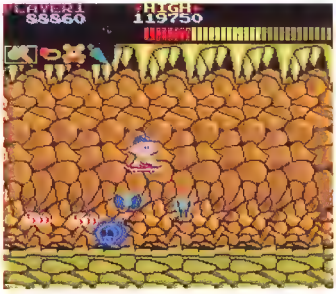
■セガ／ウエストン ■1986年稼動 ■横画面

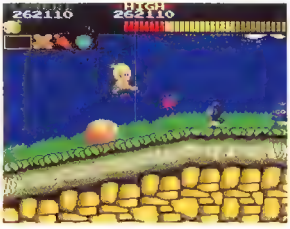
■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・2ボタン

海外でも大ヒットしたのに、移植の際に主人公キャラを高橋名人に置き換えて作られた『高橋名人の冒険島』の方が有名になってしまった不遇なタイトル。誤解している人もいるが、こちらが元祖だ。障害物を避けてステージを駆け抜けるアスレチックゲームとして完成度が高く、ジャンプも快適。シューティングブーム全盛期だった当時にゲームファンから支持を得たのも納得の内容だ。

後に本作はシリーズ化したが、シューティングやアクションRPGなど、珍しいことにそれぞれジャンルが異なっている。どの作品もヒットしたという結果を見ると、開発を担当したウエストンのゲームデザインにおける引き出しの多さに感心するばかりである。

▲アイテムの石斧を入手しないと攻撃ができない





◀スケートボートに乗ると速度アップ！

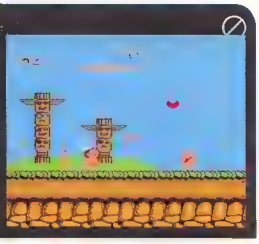
パソコン・家庭用への移植

- ●SG-1000（1986年）
- ●セガマークⅢ（1987年3月22日）
- ●Commodore64（1987年・海外のみ）
- ●Amstrad CPC（1987年・海外のみ）
- ●ZX Spectrum（1987年・海外のみ）
- ●アタリST（不明・海外のみ）
- ●ゲームギア（1990年12月8日）
- ●プレイステーション2（2007年3月8日）
- ●プレイステーション4（2014年7月10日）

同速タイトル
高橋名人の冒険島

■ハドソン
■1986年9月21日発売
■ファミリーコンピュータ

主人公を高橋名人に変更し、難易度を丁寧に調整したアレンジ移植版。



シリーズタイトル
ワンダーボーイ モンスターランド

■セガ／ウエストン
■1987年8月稼動

ドラゴンと戦うアクションRPG。人気を得て独立したシリーズになった。

シリーズタイトル
ワンダーボーイⅢ モンスター・レアー

■セガ／ウエストン
■1988年11月稼動

ゲーム内容をシューティングゲーム寄りにした異色作。2人同時プレイ可能。

シリーズタイトル
モンスターワールドⅡ ドラゴンの罠

■セガ／ウエストン
■1989年9月発売
■セガ・マスターシステム

ドラゴンの呪いを解くための冒険を描く。

シリーズタイトル
ワンダーボーイV モンスターワールドⅢ

■セガ／ウエストン
■1994年4月1日発売
■メガドライブ

シリーズ登場人物の子孫たちが登場する最終作。

デカキャラ同士が一対一の決闘！　一味違う対戦アクション

黄金の城

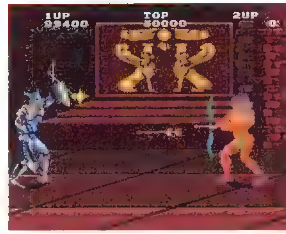
■タイトー　■1986年稼動　■横画面

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・3ボタン

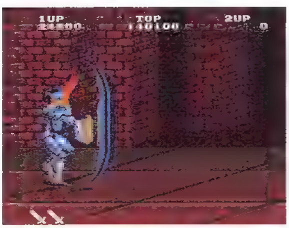
『グレートソードマン』でも採用された上・中・下段への攻撃が可能なシステムをより操作しやすく進化させた剣戟アクション。当時としては異例の大きさでキャラクターを描き、一度だけ攻撃に耐える鎧を身につけさせることで、より長く緊迫した攻防を楽しめるようになった。敵味方問わず攻撃を受けた部位の鎧が脱げることから、「脱衣アクション」と呼ばれている。ちなみに開発はタイトー内製ではなく、後に脱衣麻雀系のタイトルを多く生み出したセタが担当した。

男でも女でも構わず脱がせることができるので、敵の女戦士イレーネをポロリさせるために当時のゲームファンは躍起になってコインをつぎ込んだという。

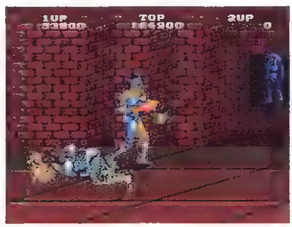
ちなみに移植版や海外版は脱げ方を修正されてしまっているため、恥じらい蹲るイレーナの乳を見ることができるのは、日本向けアーケード版のみである。



▲弓使いソウルは接近するまでが厄介だ。[illegible]が大きいので、倒すときは一撃で済む



▲盾を素早く上下に振ると、バリアを張ることができる。敵の攻撃ラッシュもこれでバッチリ



▲強敵を倒しても戦いは終わらない。鎧の損耗を抑えることがハイスコアの鍵なのだ

▲ザコ敵が持っている盾や回復アイテムを奪い取り、強敵との戦いに備えよう

攻撃を受けた場所の鎧が外れる！

[illegible]

パソコン・家庭用への移植

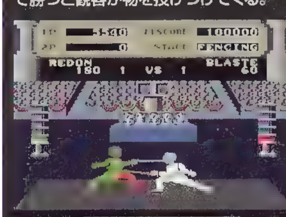
- ●Commodore64（1987年・海外のみ）
- ●Amstrad CPC（1987年・海外のみ）
- ●ZX Spectrum（1987年・海外のみ）
- ●Windows（2005年10月14日・海外のみ）
- ●Xbox（2005年10月14日・海外のみ）
- ●Let's! TV プレイ（2006年3月）
- ●プレイステーション2（2007年1月25日）

関連タイトル

グレートソードマン

■タイトー　■1984年稼動

上記作の元になった作品。3種目で決められた本数を先取すると勝利。卑怯な手で勝つと観客が物を投げつけてくる。



ロボット「ゲットスター」が主人公のSF格闘アクション

ゲットスター

■タイトー　東亜プラン　■1986年稼動　■横画面

■ プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■ 8方向レバー・2ボタン

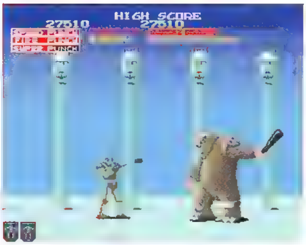
ロボットが主人公のゲームといえば古くはオルカの『スカイランサー』やセサミジャパンの『バスター』、アルファ電子の『エクイテス』などシューティングが中心だった。今作『ゲットスター』はそんな時代に登場したアイレムの『スパルタンX』を思わせる横スクロールカンフーアクションである。

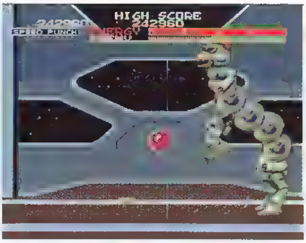
『ゼロウイング』のピピル人に代表されるように、宇宙物のキャラクター造形にはクセのある東亜プラン作品だけあり、どこか牧歌的なキャラクターが数多く登場する。自機である「ゲットスター」の残像を率いて画面端から現れる登場シーンや摺足で腰の引けたワンツーパンチが、忘れられないプレイヤーもいるのではないだろうか。

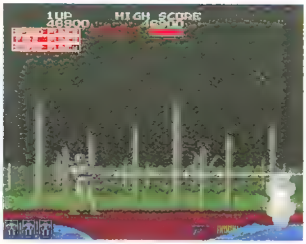
また今作は映画やアニメのパロディ色が強かった『バスター』の続編として開発されていた経緯もあり、登場キャラクターの一部には「スターウォーズ」成分が色濃く出ているのも特徴だ。巨大なイ○ォークと拳を交えることができるのは『ゲットスター』だけだろう。

パソコン・家庭用への移植
なし

▲ゲットスターが救うべき非常に個性的な5つの星と敵基地。各ステージ開始前に見られるぞ



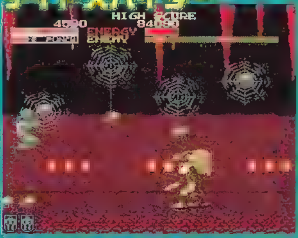




ステージは5つの惑星＋1

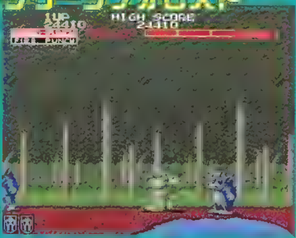
ステージ5の途中、ネクストフューチャーでは東亜プランロゴ [illegible]

ナイトスパイダー



アイスエインシャント

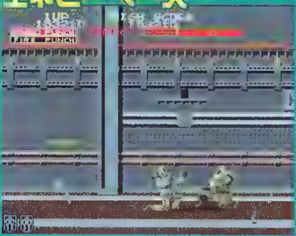
グリーンフォレスト



サンドスコーピオン

ネクストフューチャー

エネミーベース



映画『ランボー』を彷彿とさせるマッシヴ系爽快アクション

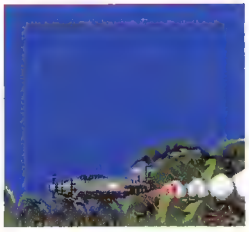
怒 IKARI

■エスエヌケイ ■1986年2月稼動 ■縦画面

■プレイ人数2人
■8方向ループレバー・2ボタン

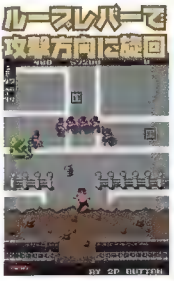
海外でミリタリーものは売れる。現在でこそ当たり前と思えるこの認識は、映画「ランボー」のヒットや「戦場の狼」の登場をきっかけにゲーム界に浸透した。あらゆるメーカーが戦争を題材にした作品を生み出していく中で、エスエヌケイは一際熱心なメーカーだった。

戦車で敵中突破する『T・A・N・K』の開発終了後に、上層部から「『戦場の狼』と『フロントライン』の魅力を盛り込んだ続編を」という注文を受けて開発された本作は、自機は大きめの人間キャラクターに、戦場はよりリアルに描かれている。また、同様の作品ではレバーとダイヤルでキャラクターの位置と向きを変えていたが、本作で初めてその2つを融合させたループレバーが導入され、操作性が格段に向上した。縦横無尽に駆けながら好きな方向へ攻撃するというテクニカルな動きが容易になり、本作は「見ていて楽しい」「いじっていて楽しい」というゲームの最も基礎的な面白さを満たす作品となったのだ。



◀映画『ランボー』をイメージして作られた世界観がかっこよくて格好良い！

ループレバーで攻撃方向に旋回



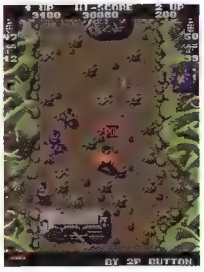
◀後退しつつ前方へ攻撃するなど、動作の自由度が格段に向上。他作品でも導入された。

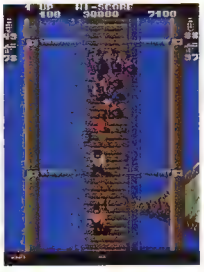
戦車に乗り込んでなぎ倒せ！

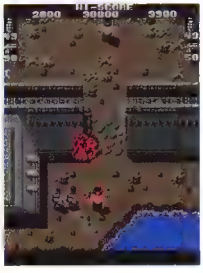
◀戦車に乗り込むと無敵状態になる。

パソコン・家庭用への移植

- Commodore64（1986年・海外のみ）
- AppleII（1986年・海外のみ）
- ファミリーコンピュータ（1986年11月26日）
- MSX（1987年・海外のみ）
- PC booter（1987年・海外のみ）
- Commodore16（1987年・海外のみ）
- Acorn Electron（1987年1月・海外のみ）
- BBC Micro（1987年1月・海外のみ）
- Amstrad CPC（1987年1月・海外のみ）
- ZX Spectrum（1988年・海外のみ）
- アタリST（1988年・海外のみ）
- Amiga（1988年・海外のみ）
- アタリ2600（1989年・海外のみ）
- アタリ7800（1989年・海外のみ）







シリーズタイトル

怒号層圏

■エスエヌケイ ■1986年10月稼動

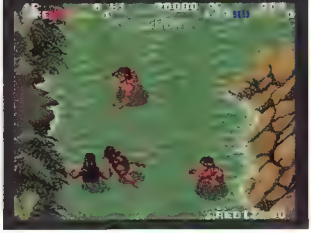
「怒」の主人公ラルフとクラークが、異世界を舞台に異物との戦いを繰り広げる。

シリーズタイトル

怒III

■エスエヌケイ ■1989年稼動

反政府軍から大統領の息子を救出するために戦う。キャラクターが従来より大きく描かれ、肉弾戦の迫力が増した。

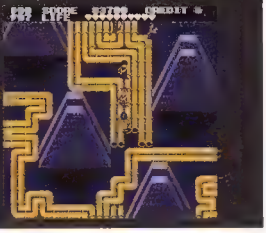


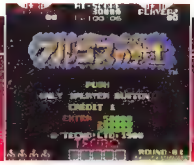
関連タイトル

怒 IKARI レオナ激闘編

■SNKプレイモア
■2006年8月1日発売 ■iアプリ

『怒』に新キャラクターを追加したアレンジ移植版。



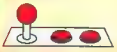


円盤状の武器・ディスカーマーを駆使して27ステージを走破せよ!

アルゴスの戦士

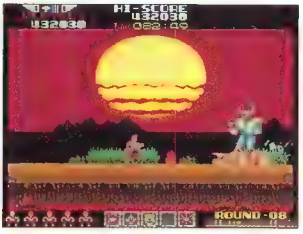
■テクモ ■1986年5月稼動 ■横画面

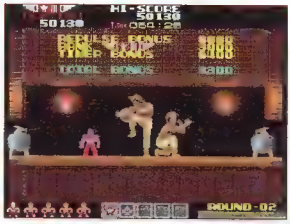
■ プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■ 8方向レバー・2ボタン

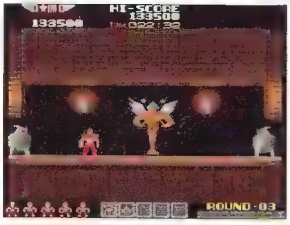


シューティングの金字塔『スターフォース』を生んだ名物開発者ストロング島による傑作アクション。ヨーヨーと盾を合わせたような武器で敵をサクサク倒していく爽快感、神々しささえ感じるグラフィックの美麗さもあって非常に訴求力の高い作品だ。『スターフォース』でも好評だった隠しボーナスは本作にも仕込まれており、ゴール時のスコアによって1万点ほどが得られる小さなものから100万点が獲得できる隠しアイテムまで、入手時の気持ち良いSEも手伝ってつい稼ぎたくなってしまう作りこみがにくい。

「ゲーム開発者になるかプロレスラーになるかしか将来の道は無かった」と発言したというストロング島がゲーム開発者の道を選んでくれたことに、心から感謝したい。







▲壁画が100万点ボーナスの位置のヒントになっている。

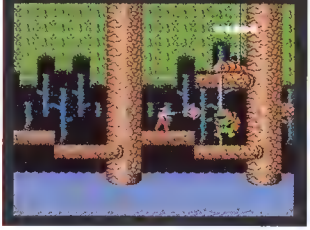
▲開気のインドラを取ると一定時間無敵に　敵のラッシュが激しいところもラクラク突破できるぞ。

シリーズタイトル

アルゴスの戦士 はちゃめちゃ大進撃

■テクモ ■1987年4月17日発売
■ファミリーコンピュータ

ライフ制に変更するなど、遊びやすさにこだわったアレンジ移植版。



関連タイトル

アルゴスの戦士

■テクモ ■2002年12月5日発売
■プレイステーション2・Wii

ディスカーマーの種類が増え、それぞれに固有アクションが設定されている。コンボを繋げるのが非常に楽しい作品だ。

パソコン・家庭用への移植

- Commodore64（1987年・海外のみ）
- Amstrad CPC（1987年・海外のみ）
- ZX Spectrum（1987年・海外のみ）
- セガマークⅢ（1988年3月25日）
- リンクス（1990年・海外のみ）
- X68000（1994年4月28日）
- Xbox（2005年10月27日）
- Wii（2009年9月28日）
- プレイステーション4（2014年5月15日）

業界初のパスワードコンティニューによる継続プレイ型RPG

イシターの復活

■プレイ人数2人
■8方向レバー2本+2ボタン

■ナムコ ■1986年7月稼動 ■横画面

アーケードでRPGを。本作は現在のようにデータ保存用のICカードなどなく、パスワードコンティニューがまだ定着すらしていなかった時代に現れた非常に挑戦的な作品だ。呪文は64種類、総フロア数は128という大ボリュームが用意され、前作『ドルアーガの塔』よりもリアルに描かれたキャラクターグラフィックにファンは歓喜し、ローバーのぬるぬるした動きに感動さえ覚えた。

当時のナムコはマニアだけでなく一般客にもゲームセンターで遊んでもらおうと試行錯誤していた時期。そのためカップルで遊んでもらうことを想定して2本のレバーを用意したが、いざ稼動してみると目論見通りにはならず、1人で2本のレバーを使って遊ぶ男たちの姿が多数目撃された。悲しいエピソードもある作品だが、面白さは本物だ。キャラクターを育てると1プレイ毎の時間が長くなり店からは受けがよくなかったが、ファンには愛され続けている。

パスワードを書きとめよう!

◀キャラと各部屋にパスワードが用意されている

▲呪文の種類は攻撃・防御・補助・回復・治療・スペシャルなど多彩に富って存在する

パソコン・家庭用への移植

- ●X68000（1988年8月）
- ●PC-8801mkIISR（1987年8月8日）
- ●PC-9801（1988年1月）
- ●X1turbo（1989年）
- ●FM-77（1989年）
- ●MSX2（1988年9月22日）
- ●プレイステーション（1996年10月28日）
- ●Windows（2001年12月7日）
- ●iアプリ（2006年4月1日）
- ●EZアプリ（2007年7月25日）
- ●Wii（2009年3月26日）
- ●Windows（2001年12月7日）

複雑に入り組んだ全128フロア

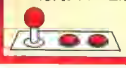
適当な扉に入るといきなり高難易度のフロアへ着いてしまうことも。確かな攻略情報をメモしながら進もう。しかし、いつのまに塔を増築したのだろう?

『キングオブファイターズ』でお馴染み、アテナのデビュー作

アテナ

■エスエヌケイ ■1986年7月稼動 ■横画面

■ プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■ 8方向レバー・2ボタン



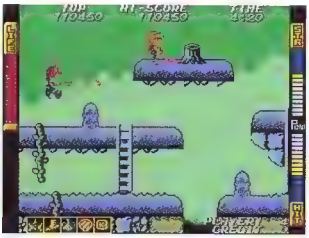
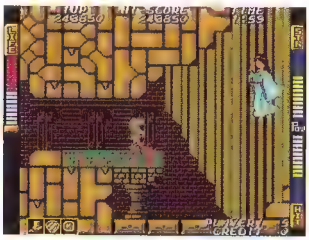
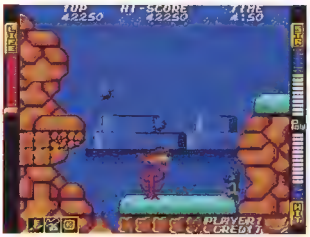
アテナ姫のビキニ姿が眩しいアクションRPG。『キングオブファイターズ』の人気キャラクター・麻宮アテナのご先祖様である彼女は、退屈嫌いで冒険好きなおてんば娘。そんな彼女が戦いの中で成長していく姿を描いている。ステージ内の至るところにパワーアップアイテムが用意されている。初めはビキニー丁で敵に嬲りを入れていたアテナ姫を、立派な鎧を身に纏って剣を振るようになるまで育てる楽しみが盛り込まれているのだ。

事前情報なしで必要なアイテムを見つけることは難しかったが、SNKは当時ゲームの小冊子を配布して遊びやすいように配慮、敷居を下げることに成功した。

最強装備を整えてクリアを目指すも良し、武器や防具に自分で縛りを追加してみるも良し、ビキニ姿のままでのクリアを目指すも良し、繰り返しのプレイでも飽きずに遊んでいられる名作なので、一度は遊んでみることをおすすめする。

パソコン・家庭用への移植

- Commodore64（1987年・海外のみ）
- Amstrad CPC（1987年・海外のみ）
- ZX Spectrum（1987年・海外のみ）
- ファミリーコンピュータ（1987年6月5日）
- PSP(2011年4月21日)

シリーズタイトル

サイコソルジャー

■エスエヌケイ
■1987年3月稼動

アテナ姫の子孫、麻宮アテナが屍愚魔を相手に超能力を用いて戦う。

関連タイトル

SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS

■SNKプレイモア
■2003年7月稼動

シークレットボスとして登場。移植版でのみ使用可。

シリーズタイトル

アテナ フルスロットル

■SNKプレイモア ■iアプリ
■2006年7月1日発売

アテナ姫と侍女ヘレネのコンビによるアクション。おまけでこぼうび画像を鑑賞できる。

シリーズタイトル

アテナ フルスロットル ウィニング魔女学園騒動記

■SNKプレイモア ■iアプリ
■2007年3月1日発売

前作に連続攻撃や新コスチュームを追加したタイトル。

"TO GOAL" ACTION GAME

4人で、誰が先に鍵を取り戻せるか競争だ!

カルテット

■セガ ■1986年7月稼動 ■横画面

■ プレイ人数4人
■ 8方向レバー・2ボタン

ファンキーK.H.（林克洋）によるBGMの数々が脳裏に焼きついている人は多いだろう。ベース、ドラム、人間の声などのサンプリング音源が積極的に取り入れられており、当時のゲーム音楽の中では間違いなく最高峰。「ゲーマガ」の前身である「Beep」に付録で付いてきたソノシートを宝物にしていたファンも多いのではないだろうか。

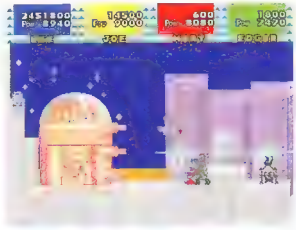
また、当時では珍しかった4人同時プレイが可能なことも本作の特徴だ。アタリの『ガントレット』も4人同時プレイが可能な作品であったが、本作は協力よりも仲間同士の競争に主眼が置かれている。それぞれが獲得したスコアによってラウンドごとにランキングが表示されるため、誰が鍵を手に入れてゴールの扉を開くかを競い合うのが楽しい。せっかく鍵を手に入れても攻撃を受けると落としてしまうため、出口に辿り着くまで気が抜けないところも盛り上がる要因となった。

テーブル筐体が主流の日本ではややマイナーな印象はあるものの、現在も根強いファンが多い作品である。

パソコン・家庭用への移植

- Commodore64（1987年・海外のみ）
- Amstrad CPC（1987年・海外のみ）
- ZX Spectrum（1987年・海外のみ）
- セガマークIII（1987年1月18日）
- プレイステーション2（2005年10月27日）

◀誰より早く鍵を見つけてトンネルを開けよう



▲鍵を手に入れてもダメージを受けると手からこぼれていってしまう　まずは敵を排除しよう!

▲鍵の背後に露出が多い変態が　…？　セガの未来感は独特かも

シリーズタイトル

カルテット2

■セガ ■1986年稼動

続編という意味ではなく2人プレイ用に調整されたテーブル筐体版。プレイヤーキャラクターはマリとエドガーのみ。

巫女の小夜ちゃんがさらわれた七福神を救出!

奇々怪界

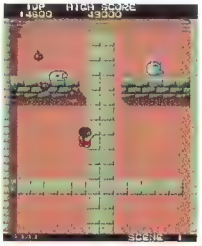
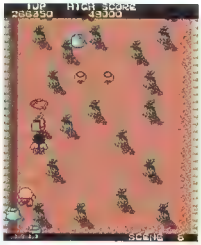
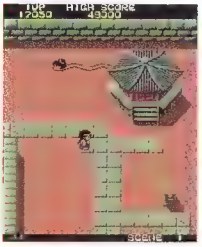
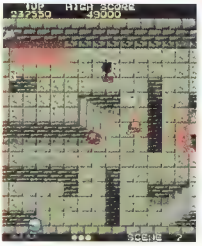
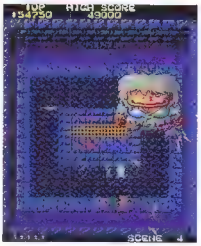
■タイトー ■1986年9月稼動 ■横画面

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・2ボタン

巫女の小夜ちゃんが主役を務める、当時としては珍しいアクションシューティング。敵の妖怪も可愛らしく描かれており、まだ萌え文化が存在しなかった時代には珍しかったために注目を集めた。

小夜ちゃんは遠距離攻撃にお札、近距離攻撃にお払い棒を使っている。これは『ゼビウス』のバックファイアにヒントを得て作られたが、威力は当初よりも低く調整されてしまったのだそうだ。とはいえ、本作では敵が全方位からやってくるのに対して小夜ちゃんは8方向しか向けないため、接近してきた敵を薙ぎ払えるお払い棒が心強いことに変わりはない。和の世界観を壊さない武器を採用している点も好印象である。

藪崎久也は和の世界への憧れが高じて本作を企画したと後に語っている。アクションシューティングに関しては門外漢だったらしく、やや荒削りな難易度ではあるものの、世界観という彼が特にこだわった一点に関してはしっかりと作られているのだ。後の作品に影響を与えただけあって、温かみが感じられる良作だ。

パソコン・家庭用への移植

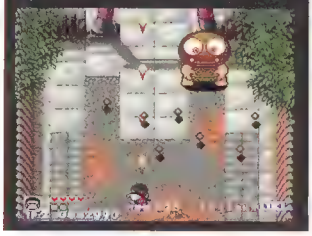
- ●ファミリーコンピュータディスクシステム(1987年8月28日)
- ●MSX2(1987年9月21日)
- ●PCエンジン(1990年3月27日)
- ●Windows(2000年3月10日)
- ●iアプリ(2002年9月9日)
- ●Vアプリ(2004年5月12日)
- ●EZアプリ(2005年7月28日)
- ●プレイステーション2(2005年7月28日)
- ●PSP(2006年1月5日)
- ●Xbox(2006年10月6日・海外のみ)
- ●Let's! TV プレイ(2006年3月31日)
- ●Android(2012年2月2日)

シリーズタイトル

奇々怪界 謎の黒マント

■ナツメ ■1992年12月22日発売
■スーパーファミコン

上記作品の後日談。ライフ制とその場復活を採用し、遊びやすくなった。



シリーズタイトル

奇々怪界 月夜草子

■ナツメ ■1994年6月17日発売
■スーパーファミコン

オプションキャラクターと共に戦えるようになった。2人プレイにも対応。

シリーズタイトル

奇々怪界あどばんす

■アルトロン ■2001年10月5日発売
■ゲームボーイアドバンス

使用キャラクターごとにお札の特性が異なる。システムはアーケード版に近いが、よく調整された良作。

壇ノ浦の怨霊となって源頼朝を討伐する純和風アクション

源平討魔伝

■ナムコ　■1986年10月稼動　■横画面

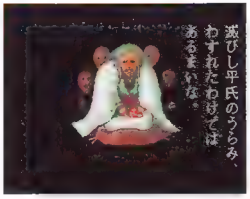
■ プレイ人数1人（2人交互プレイ）
■ 8方向レバー・2ボタン

近松門左衛門による人形浄瑠璃『出世景清』を元にしたアクションゲーム。黄泉から舞い戻った平景清が源頼朝への凄まじい怨念を胸に、源平合戦時代の日本を駆ける。

本作は描画技術の不足から避けられてきた和風の世界観を描ききったことで注目を集めた作品だ。史上初となる3重スクロールで表現された竹林の中を景清が駆ける姿は、荘厳な雰囲気さえ感じられるほど。中潟憲雄による妖艶なBGMと相まって独特の空気を生み出しており、SF作品が多かった当時のゲームセンターの中でひときわ異彩を放っていた。

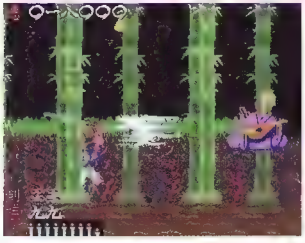
また、FM音源が導入されたばかりの時期にも関わらずふんだんに使われている合成音声も、世界観の補強に役立っている。コインを投入したときの「ありがたや」、ミスしたときの「おろかもの」、源頼朝を倒したときの「我が魂は不滅じゃ」など、印象的な言葉が耳に残る。

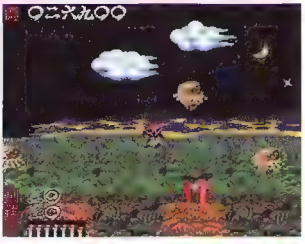
当時の最善を尽くして構成された純和風の世界観は非常に良く出来ており、現在でも思い出の作品として本作の名を挙げるゲームファンは多い。源頼朝を倒して本懐を遂げた景清が花吹雪となって消えるという結末も、ゲームの結末としては珍しいものだったということもあり、より印象深くプレイヤーの心に刻まれた。

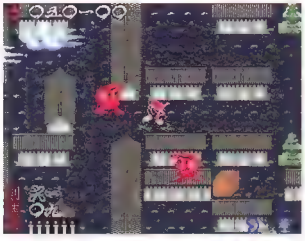


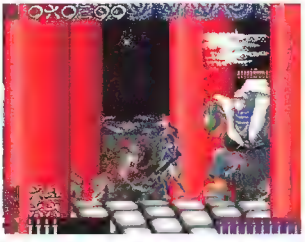
◀三途の川の渡し守である安珠姫は、本作を象徴する人物。

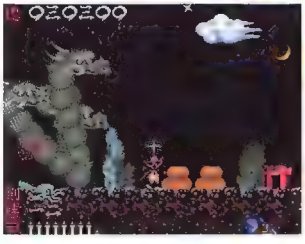
余すところなく表現された日本の美











パソコン・家庭用への移植

- X68000（1988年4月）
- ファミリーコンピュータ（1988年10月21日）
- PCエンジン（1990年3月16日）
- プレイステーション（1996年11月8日）
- Windows（2002年2月1日）
- iアプリ（2004年9月17日）
- EZアプリ（2006年6月1日）
- Wii（2009年3月31日）
- プレイステーション3（2013年12月11日）
- PSP（2013年12月11日）

関連タイトル

源平討魔伝 巻ノ弐

■ナムコ　■1992年4月7日発売
■PCエンジン

復活を狙う頼朝を再び打倒すべく、景清は単身鎌倉を目指す。

8人の囚人たちを操作して脱獄せよ!

ブレイウッド

■データイースト ■1986年12月稼動 ■横画面

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・2ボタン

地獄の監獄ブレイウッドからの脱獄を目指すハードボイルドなアクションシューティング。

プレイヤーキャラクターとしてショットのタイプが異なる8人の囚人がおり、パーティを同時に組めるのは3人だけ。パーティメンバーは先頭に立つ者に倣ってショットを放つため、好みのメンバーを厳選して連れてこなければならない。

迷路のような監獄の出口を目指してさまよう様はまるでアタリの『ガントレット』のようだが、脱出のために誰を利用すべきか戦略を立てて進む遊び方は、皆でワイワイ騒ぎながら遊ぶ『ガントレット』とは楽しみ方が明確に違っている。これほど高い戦略性を持ち、渋いストーリーを展開させる作品は、他ではあまり見られないものだろう。

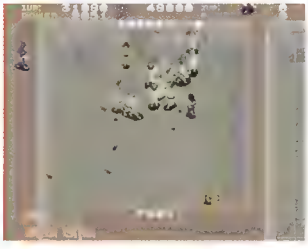
野心的で面白い試みが見られる作品だけに、バグの存在など調整の荒さが目立ってしまっているのが残念でならない。クリアが不可能というわけではないので、感覚的に遊ぶよりも作戦を立てるのが好きだという人におすすめしたい。

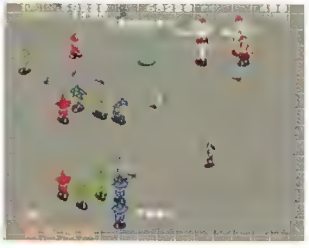
パソコン・家庭用への移植

- Commodore64（1988年・海外のみ）
- Amstrad CPC（1988年・海外のみ）
- ZX Spectrum（1988年・海外のみ）
- アタリST(1988年・海外のみ)

▶見事に自由を勝ち取った男たちの背中。解放感に満たされているように見える。

8人の中から3人を選んでパーティ編成、牢獄内を探索しよう!





ひと癖もふた癖もある囚人たち

『007』を彷彿させるスパイアクション

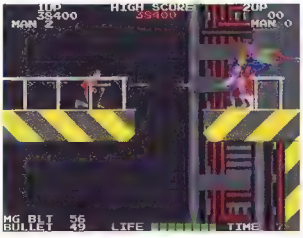
ローリングサンダー

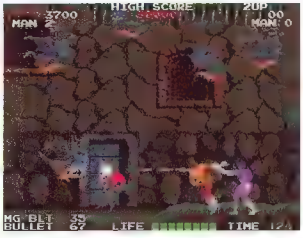
■ナムコ ■1986年12月稼動 ■横画面

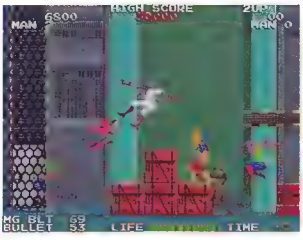
■プレイ人数4人
■8方向レバー・2ボタン

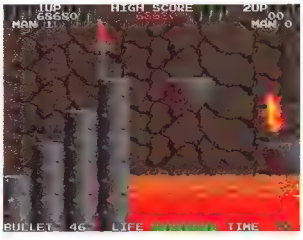
敵の手に落ちた味方の女スパイを救出するべく、特殊工作部隊ローリングサンダーのエース・アルバトロスとなり、敵の地下要塞へと潜入する――！

ハードボイルドなスパイ映画を思わせるスタイリッシュアクションである本作は、登場キャラクターたちの動きが格好良く見えるよう腐心して作られている。上階の手すりを掴んでひらりと上る仕草や銃を撃つ動作、ジャンプする動作など、些細なアクションがとにかくクール。絵になる瞬間をたっぷりと魅せてくれるのだ。肝心のゲームはやや難易度が高いものの、表現技術の進歩に関心させられる作品だ。









囚われたレイラを救出!

NEWバージョンで追加されたデモ画面には、レイラが苦しむ姿が……。

パソコン・家庭用への移植

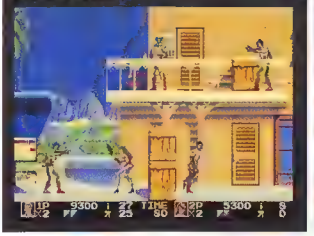
- ●アタリST（1986年・海外のみ）
- ●Commodore64（1987年・海外のみ）
- ●Amiga（1987年・海外のみ）
- ●Amstrad CPC（1988年・海外のみ）
- ●ZX Spectrum（1988年・海外のみ）
- ●ファミリーコンピュータ（1989年3月17日）
- ●プレイステーション（1997年10月30日）
- ●プレイステーション2（2006年1月26日）
- ●PSP（2006年2月23日）
- ●Xbox 360（2009年11月5日）
- ●Wii（2009年7月21日）
- ●iOS（2012年3月13日）

シリーズタイトル

ローリングサンダー2

■ナムコ ■1991年稼動

1で救出したレイラをプレイヤーキャラクターとして使うことができる。2人同時プレイ可能。

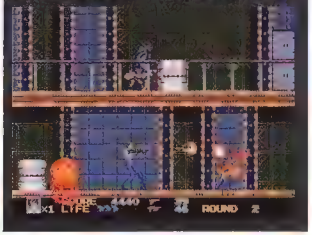


シリーズタイトル

ローリングサンダー3

■ナムコ ■1993年5月19日発売・海外のみ
■メガドライブ

バイクに乗った新アクションが楽しめるステージがある。1人プレイ専用。

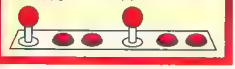


同社を代表する破天荒・ミリタリーアクション

魂斗羅

■コナミ ■1987年稼動 ■縦画面

■ プレイ人数2人
■ 8方向レバー・2ボタン



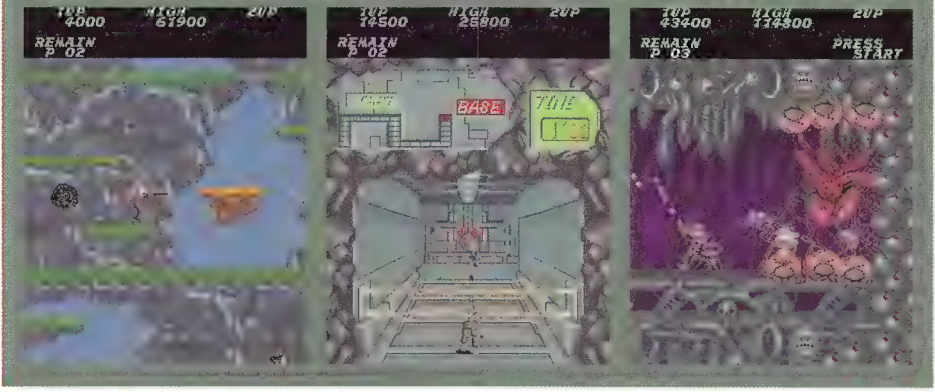
ゲーム史上最も濃いアクションシューティングのひとつ。タイトルの"魂斗羅"とは、熱い斗魂とゲリラ戦術の素質を先天的に合わせ持つ、最強の闘士の呼称だ。発売当時の広告に「『ランボー』のゲリラ戦術と『コマンドー』の破壊力で、『エイリアン』の人類絶滅の野望をくじけ!」と書かれている通り、複数の大ヒット映画をモデルにしている。

ビルとランスを操作し、全方向から迫りくる敵を8方向への射撃と伏せ撃ち、ジャンプ撃ちで対処しながら突き進む。草薮に紛れている敵や爆発する橋、電流ギミックなど、ステージ中に様々な仕掛けが作られていて飽きさせない。横・縦スクロールのほか3D迷路のステージが用意されているが、中でも最初の横スクロールステージは非常に出来が良く、『メタルスラッグ』をはじめとした様々なアクションシューティングに影響を及ぼした。

パソコン・家庭用への移植

- ファミリーコンピュータ（1988年2月9日）
- MSX2（1989年5月26日）
- Commodore64（1988年・海外のみ）
- Amstrad CPC（1988年・海外のみ）
- ZX Spectrum（1988年・海外のみ）
- MS DOS（1988年・海外のみ）
- Windows（2002年・海外のみ）
- プレイステーション2（2006年5月25日）
- Xbox 360（2006年11月8日）
- ニンテンドーDS（2007年3月15日）

メカもエイリアンもデストロイ！



シリーズタイトル

スーパー魂斗羅 エイリアンの逆襲

■コナミ ■1988年1月稼動

再び襲来したエイリアンとの戦いを描く。同じ武器の取得でパワーアップが可能に。

シリーズタイトル

スーパー魂斗羅

■コナミ ■1990年2月2日発売
■ファミリーコンピュータ

ステージ構成や武器の威力が調整され、オリジナルステージも追加された。長時間のプレイのために無限周回に対応。

シリーズタイトル

コントラ

■コナミ ■1991年1月8日発売
■ゲームボーイ

携帯機にであるハードに合わせ、ステージセレクト機能や連射不要のマシンガンが採用された。丁寧に作りこまれた良作。

シリーズタイトル

魂斗羅スピリッツ

■コナミ ■1992年2月28日発売
■スーパーファミコン／ゲームボーイ

ミサイルに掴まった状態での空中戦、武器を2つ所持しての使い分けなど、シリーズを象徴する要素が初登場した。

シリーズタイトル

魂斗羅ザ・ハードコア

■コナミ ■1994年9月15日発売
■メガドライブ

『魂斗羅スピリッツ』から5年後を舞台にした外伝的作品。ルート分岐によってステージやエンディングが変化する。

シリーズタイトル

Contra Force

■コナミ ■1992年9月30日発売・海外のみ
■NES

当初は『アークハウンド』というタイトルで開発されていたためかあまり魂斗羅らしくはないものの、高品質な作品。

シリーズタイトル

Contra Legacy of War

■コナミ ■1996年11月29日発売・海外のみ
■プレイステーション／セガサターン

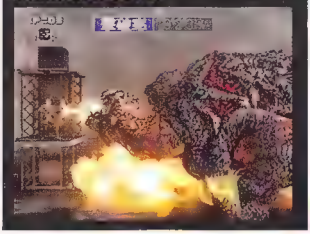
海外への外注作品。他のシリーズ作品とは雰囲気がかなり異なる。

シリーズタイトル

真魂斗羅

■コナミ ■2002年11月14日発売
■プレイステーション2

ランスがブラッドファルコンの司令官としてビルの前に立ちはだかる。撃破率とミス回数によってエンディングが変化。



シリーズタイトル

ネオコントラ

■コナミ ■2004年11月3日発売
■プレイステーション2

『真魂斗羅』から1700年後、ネオCONTRAという新たな敵との戦いを描く。ヘリのプロペラの上での戦闘は必見。

シリーズタイトル

魂斗羅デュアルスピリッツ

■コナミ ■2008年3月13日発売
■ニンテンドーDS

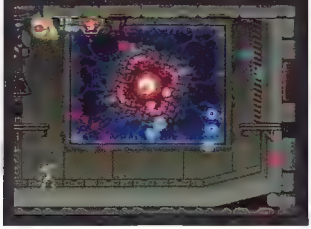
シリーズ20周年記念作品。シリーズの伝統を継承したファンサービスが多い良作。

シリーズタイトル

魂斗羅 ReBirth

■コナミ ■2009年5月12日発売
■Wii

ダウンロード専用コンテンツ。『セガ復刻アーカイブス』などで知られるM2が開発した、ド派手でハイテンポな魂斗羅。



シリーズタイトル

魂斗羅 進化革命

■Coco Entertainment International
■2013年発売 ■iOS／Android

中国のゲームメーカーが開発し、業務用で稼動していた『魂斗羅』リメイクをスマートフォン向けに移植したもの。コンティニューに課金アイテムが必要。

マッシヴな戦士ラスタンによるドラゴン討伐の旅

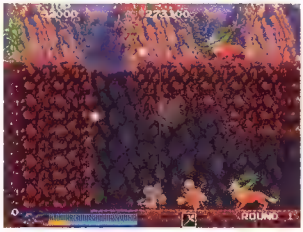
ラスタンサーガ

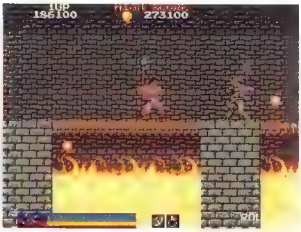
■タイトー　■1987年稼動　■横画面

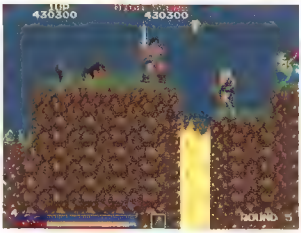
■ プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■ 4方向レバー・2ボタン

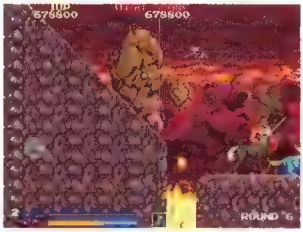
本作はファンタジー世界を舞台に、ドラゴンの首を狩るべく旅立った盗賊ラスタンの冒険を描いた物語だ。

多重スクロールを利用した奥行きある背景が表現され、粗い岩肌や色彩の変化による時間の移り変わり、炎の色使いなど細部にこだわって描き込まれており、硬派な世界観を生み出すのに一役買っている。ZUNTATA古参メンバーであるMar. によるBGMも勇壮な雰囲気を演出しており、本作を構成する要素は今から見ても高品質とわかる素晴らしさだ。後に演出のタイトーといわれるメーカーの作品だけあって、世界観の表現は見事の一言。ぜひ一度は触れてみて欲しい作品だ。









パソコン・家庭用への移植

- ●MSX2（1988年）
- ●セガ・マスターシステム（1988年・海外のみ）
- ●Commodore64（1988年・海外のみ）
- ●Amstrad CPC（1988年・海外のみ）
- ●ZX Spectrum（1988年・海外のみ）
- ●TRS-80 CoCo（1988年・海外のみ）
- ●AppleIIGS（1990年・海外のみ）
- ●MS DOS（1990年・海外のみ）
- ●ゲームギア（1991年8月9日）
- ●プレイステーション2（2005年7月28日）
- ●Windows（2005年10月14日・海外のみ）
- ●Xbox 360（2005年10月14日・海外のみ）
- ●PSP（2006年1月5日）

シリーズタイトル

ラスタンサーガII

■カプコン　■1989年稼動

OGRによる名曲BGMは必聴。2人協力プレイで双方最後まで生き残ると、プレイヤー同士の決闘が始まる。

シリーズタイトル

ウォリアーブレード

■タイトー　■1992年稼動

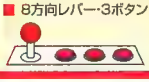
シリーズ3作目。グラフィックが大きく進化しており、ゲームシステムも2画面を使ったベルトスクロールアクションに変更されている。

火を吹くハゲデブ親父が主人公の中近東風アクションゲーム

カルノフ

■データイースト ■1987年1月稼動 ■横画面

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・3ボタン



癖が強いゲームを作ることで知られるデータイースト（通称デコ）の作品の中でも一際異質さが目立つ怪作。上半身裸のハゲデブを主人公に抜擢するというデータイーストでしかありえないセンスが光っているが、それは本作の欠点では決してなく、むしろ長所として感じられる。もっさりした動き、独特で癖の強いジャンプ、9つの武器を使ったアクションがもしイケメンやマッシヴなタフガイのものなら、見た目にインパクトが少なく、当たり前すぎてつまらないと感じるのではないだろうか。おっさんに翼が生えるから面白く、おっさんがぬるぬる泳ぐから笑えるのだ。

桝田省治による「ヘンなゲームならまかせとけ!」というデコのコピーが名言だったことを強く実感させられる作品だ。

空に、海に、カルノフの冒険は続く

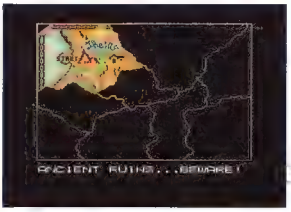
天使のように翼を生やして空を飛び、謎の覆面を身に付けて水中を進むカルノフ。不思議なことに、地上にいるよりも水中を泳いでいるときのほうが素早い。

アイテムを駆使しないとクリアは不能!!

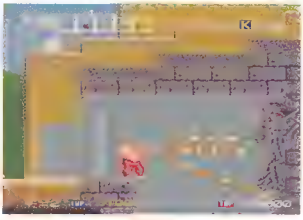
▲高い位置にあるアイテムを取ったり、敵に高さを合わせて攻撃したりと、梯子は随所で活躍する

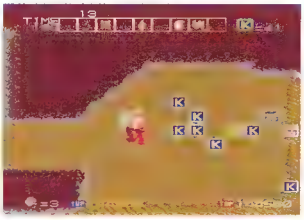
▲財宝を取り戻して大喜びのカルノフ　ここまで長い道のりだった

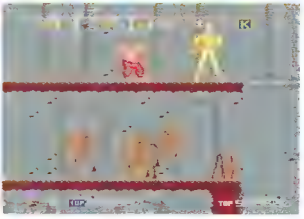
▲魔神の炎はカルノフにも効くので、使うときは自爆しないよう注意しよう



▲各ステージをクリアすると地図が完成していく　がんばって集めよう







パソコン・家庭用への移植

- ●ファミリーコンピュータ（1987年12月18日）
- ●MS DOS（1987年・海外のみ）
- ●ZX Spectrum（1987年・海外のみ）
- ●PC Booter（1987年・海外のみ）
- ●Commodore64（1988年・海外のみ）
- ●Amstrad CPC（1988年・海外のみ）
- ●Macintosh（1989年・海外のみ）

攻守に万能な虹の魔法を使いこなせ!

レインボーアイランド

■タイトー ■1987年10月稼動 ■横画面

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・2ボタン

人間に戻ったバブルン（バビー）を主役にした『バブルボブル』の続編。作品を象徴するギミックは泡から虹へと変わり、見た目美しいだけでなく、武器としてだけでなく敵を封じる盾になり、道にもなりとプレイヤーを助けてくれる。武器をただの攻撃手段とせず応用を利かせる手法は、いかにも三辻富貴朗らしい。

虹は跳び乗ると崩れ、下にいる敵を倒すこともできる。破片で倒した敵は、倒した場所に応じて7色のダイヤへと変化。各ステージでダイヤを7色ずつ集めることで隠しステージや真のエンディングへと辿り着けるようになっている。虹の使い方を理解することが、本作の面白さをより理解することへ繋がっているのだ。『バブルボブル』の10倍のデータ量を使っているだけあって、遊ぶほどに作品の深みと進化を感じる名作である。

▲カラータイヤを赤から黄色へと順番に集めると、バスを倒したあとに隠し部屋か

パソコン・家庭用への移植

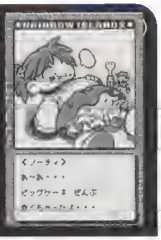
- ●ファミリーコンピュータ(1988年7月28日)
- ●Commodore64（1989年・海外のみ）
- ●Amstrad CPC（1989年・海外のみ）
- ●ZX Spectrum（1989年・海外のみ）
- ●アタリST(1990年・海外のみ)
- ●Amiga(1990年・海外のみ)
- ●NES(1991年・海外のみ)
- ●PCエンジンCD-ROM²(1992年6月30日)
- ●セガ・マスターシステム(1993年・海外のみ)
- ●MS DOS(1996年9月6日・海外のみ)
- ●プレイステーション(1996年9月6日・海外のみ)
- ●セガサターン(1996年9月6日・海外のみ)
- ●ゲームボーイカラー（2001年・海外のみ）
- ●Windows（2002年12月27日）
- ●EZアプリ（2004年12月2日）
- ●プレイステーション2(2005年10月25日・海外のみ)
- ●Xbox(2005年10月25日・海外のみ)

攻撃・移動・防御。虹の使い道は無限大!

関連タイトル

レインボーアイランド バーティズ☆パーティ

■メガハウス ■ワンダースワン
■2000年6月29日発売
ポピーたちの弟子（自称）の女の子バティが5つの島を冒険する。喜怒哀楽のイベントシーンが楽しい作品。



関連タイトル

ニューレインボーアイランド

■タイトー ■ニンテンドーDS
■2005年12月29日発売
上記作品のリメイク。DSの機能を生かし、タッチした場所に虹を描ける。通信対戦にも対応。

関連タイトル

NEWレインボーアイランド ハーディガーディ大冒険!!

■マーベラスインタラクティブ
■PSP ■2007年2月8日発売
虹を生み出す楽器を使い、悪い音楽をばら撒く悪と戦う。

関連タイトル

レインボーアイランド タワーリング アドベンチャー

■タイトー ■2009年3月3日発売
■Wii／Xbox 360
願いを叶えるためにタワーの頂上を目指すアクション。

ふとっちょ王子のアスレチックアクション

ワードナの森

■タイトー／東亜プラン　■1987年12月稼動　■横画面

■プレイ人数4人
■8方向レバー・2ボタン

東亜プランがタイトーの下請け時代にに制作した、同社の中では珍しいアクションシューティング。

ジャンプやダッシュ、ツタの上り下りなどアスレチックアクションの基礎をしっかりと備えており、操作性もこの時期の作品としてはかなり良い。初見殺しなトラップはあるが、ステージ上のギミックや敵はタイミングや対処の仕方がすぐに掴めるようになっており、ショップで買える補助アイテムのおかげもあって難易度はかなり下げられていて遊びやすい。初めてノンコインクリアした作品として本作の名を挙げる人も多い良作だ。

惜しむらくは個性が薄いことだろう。どこかもう少し尖った部分があれば名作になれたと思われる内容だけに、もったいないと感じてしまう作品だ。

パソコン・家庭用への移植

●ファミリーコンピュータ ディスクシステム(1988年3月25日)
●メガドライブ（1991年4月26日）

少女が悪い魔法使いにさらわれた！

ワードナの元への道は険しい

森の中では恐ろしい敵や罠が王子を待ち受けている。炎の魔法が強化されるまでは辛いかも？

新機軸を盛り込みすぎて受け入れられなかった不幸なゲーム

サイバリオン

■タイトー　■1988年稼動　■横画面

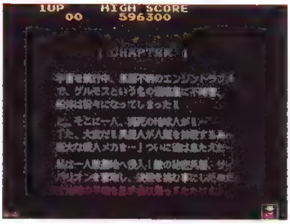
■ プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■ トラックボール+1ボタン

定石を覚えて攻略する「パターンゲー」へのアンチテーゼとして、MTJこと三辻富貴朗がデザインした異色作。

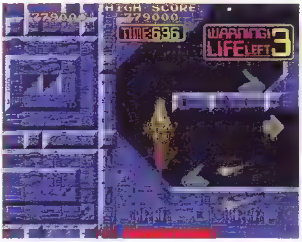
自動生成マップ、プレイ内容で分岐するシナリオ、100種類以上もあるエンディングなど斬新なアイデアが盛り込まれている。本作はMTJの全力が注がれた名作となるはずだったが、「脱パターンゲー」を急ぎ過ぎたからだろうか、馴染みない要素が多すぎて、マニアック過ぎるという評価を受けてしまった。

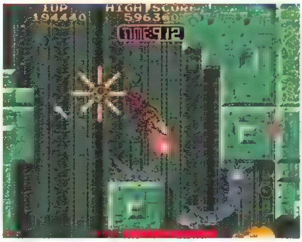
触れてみれば面白さがわかるだけに、あまりにもったいないと感じざるを得ない作品だ。

パソコン・家庭用への移植
- ●X68000（1990年9月14日）
- ●スーパーファミコン（1992年7月24日）
- ●プレイステーション2（2005年7月28日）



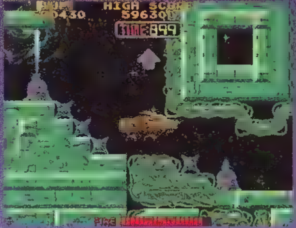
▲シナリオはプレイ結果によって展開が変わっていく。赤く書かれた指示はなるべく実行しよう





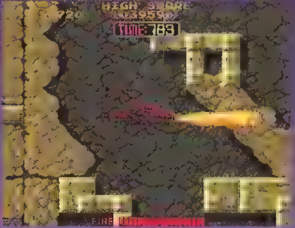
サイバリオンを構成する個性溢れるフィーチャーの一部

自動生成マップ



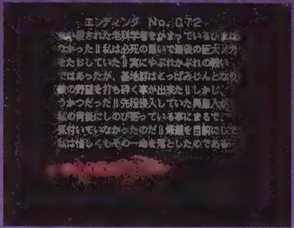
●1画面のパネルが50種類以上用意され、それらがランダムで組み合わさってステージが作られている。ローグライクゲームのような構成だ。

自機がライフゲージ



●ダメージを受けるほどサイバリオンの身体は縮まっていく。単なるライフを数字で表示されるよりも緊迫感が伝わってくる。

マルチエンディング



▲エンディングが用意されているとはいえ、すべてが見られるとは限らない。ステージごとのプレイ結果が、103通りの結末へと繋がっているのだ。

ひたすらニューヨークまで走り続ける、戦う人間発電所

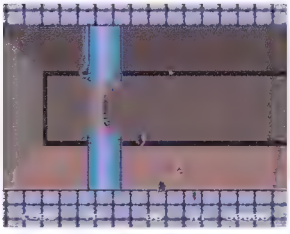
チェルノブ

■データイースト ■1988年1月稼動 ■横画面

■ プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■ 8方向レバー・3ボタン

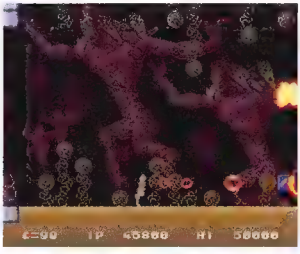
「チェルノブ」はデータイーストから発売されたアクションシューティングである。タイトル画面に描かれている鎌と槌やサブタイトルからも察しの通り、史上最悪の原発事故とも言われるチェルノブイリ原発事故を設定に使っている怪作だ。主人公は原発事故で被爆して超人となった炭鉱夫チェルノブ、そして敵組織であるデスタリアンの構成員は緑色の猿やカニクリームコロッケ、恐竜、土偶といった滅茶苦茶さである。

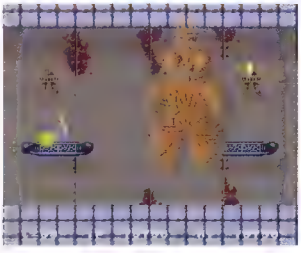
設定ばかりが有名になった作品だが根幹のアクションシューティングゲームとしては非常に完成度が高いのも特徴だ。どこからでも復活できるゲームバランスや多彩な武器によって生まれる戦略性、そしてトリップ感を生み出すBGMのおかげもあって非常にファンが多い作品である。

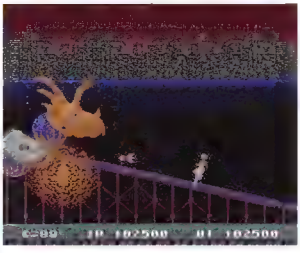


▲怪しげなカプセル管を割って登場するチェルノブ デスタリアンの実験動物だったのか?

▲(恐らく)ソビエトから海を越えニューヨークまでチェルノブはひたすら走り続ける







▲個性豊かな敵キャラクターと背景がチェルノブを襲う 最後は自由の女神の上で決闘だ

パソコン・家庭用への移植
●メガドライブ(1992年10月6日)
●X68000(1993年1月29日)

"TO GOAL" ACTION GAME

『ダライアス』筐体第2弾は、巨大なキャラが売りのアクションゲーム

ニンジャウォーリアーズ

■プレイ人数2人
■8方向レバー・2ボタン

■タイトー　■1988年2月稼動　■横3画面

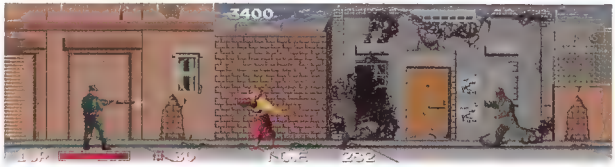
『ダライアス』筐体を再利用するため作られたアクションゲーム。忍者をモチーフにした殺人マシーンとなって、生みの親であり司令官でもあるマルクの命令に従い独裁者バングラーを暗殺するのがこのゲームの目的だ。この作品の結末に待っているのは、主人公たち殺人マシーンの最期だ。バングラーの元へ辿りついた彼らは、父であるマルクの手で爆破スイッチを押され、体内の爆弾を炸裂させてバングラーと共に塵と消えることになる。

この悲壮な結末を迎える最終面で、1面と同じBGM「DADDY MULK」（父マルク）が流れる演出は見事としか言い様がない。「音楽でストーリーを語る」手法が用いられた最初期の作品でありながら、ゲーム音楽史に残る名曲として評価されたおかげで、作曲者であるOGRと、彼が所属するZUNTATAの知名度は飛躍的に上がった。

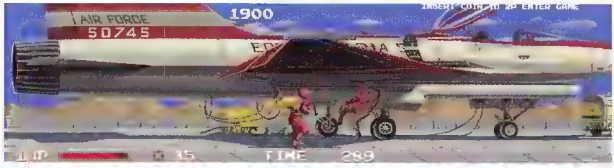
横3画面の筐体を生かした作品になっているかといえばそうではないが、本作には間違いなく名作といえる深い味わいがある。

パソコン・家庭用への移植

- ●PCエンジン（1989年6月30日）
- ●Commodore64（1989年・海外のみ）
- ●Amstrad CPC（1989年・海外のみ）
- ●ZX Spectrum（1989年・海外のみ）
- ●アタリST（1989年・海外のみ）
- ●Amiga（1989年・海外のみ）
- ●メガCD（1993年3月12日）
- ●EZアプリ（2006年3月2日）
- ●iアプリ（2006年3月7日）
- ●Siアプリ（2006年3月15日）



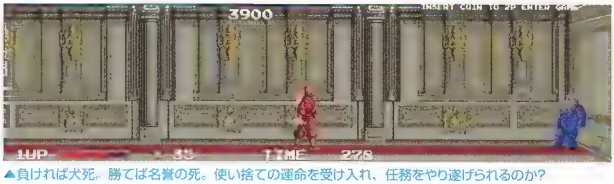
▲銃弾は手裏剣で打ち消すことができる。数に限りがあるので乱用は厳禁。



▲手裏剣を温存すると後でボーナスポイントが加算される。なるべく苦無て敵を処理したいところだ。

▲敵の中で唯一の女であるクノイチは、主人公のKUNOICHIと姿がそっくり。相手は人間のようだが…

▲敵もそう簡単に通してはくれない　独裁者バングラーにも味方がいるのだ



▲負ければ犬死。勝てば名誉の死。使い捨ての運命を受け入れ、任務をやり遂げられるのか？

被弾すると装甲が剥げる！

機械が露出した部分はダメージが2倍に。装甲が剥げようとお構いなしに前へ進む姿が何故か悲しい。

シリーズタイトル

ザ・ニンジャウォーリアーズアゲイン

■タイトー／ナツメ　■1994年1月28日発売
■スーパーファミコン

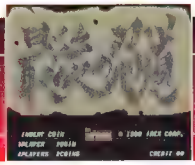
ナツメによるリメイク版。音楽やビジュアルは異なるが、こちらも良作。

抜け忍、月影の出生の謎とは？　純和風武器アクション

最後の忍道

■アイレム　■1988年5月稼動　■横画面

■ プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■ 8方向レバー・3ボタン

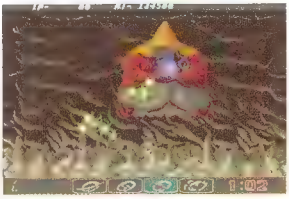


父の仇討ちと己の出生の秘密を知るための戦いを描いたアクション。海外の忍者ブームに合わせた現代や近未来の華やかなそれではなく、幕末の抜け忍の硬派な生き様を濃密に描き出している。

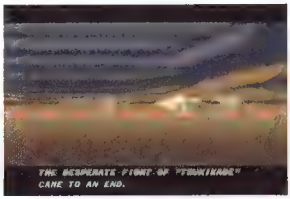
主人公の月影は抜け忍だけあって身軽で武器の扱いにも長けており、ジャンプボタンを押す長さによって画面の上端まで跳び上がれる跳躍力と、4種の武器（日本刀、手裏剣、爆弾、鎖ガマ）を上手く使いこなすことで厳しい戦いを切り抜けることが可能だ。武器をいつでも持ち変えられるので、状況にあった武器を正しく選ぶ判断力が要求される。『R-TYPE』を生んだアイレムらしく、ギミックを使いこなさなければ生き残れない厳しさがあるのだ。

その理不尽なまでに高い難易度から評価は二つに分かれるものの、濃密に描き込まれた和風の世界観や、雰囲気にあった音楽、物語の余韻の素晴らしさから本作を支持し続けるファンも多い。

パソコン・家庭用への移植
- ●PCエンジン（1990年7月6日）
- ●Commodore64（1990年・海外のみ）
- ●Amstrad CPC（1990年・海外のみ）
- ●ZX Spectrum（1990年・海外のみ）
- ●アタリST（1990年・海外のみ）
- ●Amiga（1990年・海外のみ）
- ●ゲームボーイ（1993年12月18日）

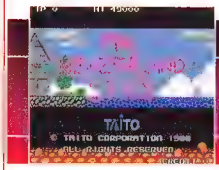


▲人間身仏との最後の戦い。ここまで来たらあと一息だ



▲主人の仇を討った月影は元の姿を取り戻し、仲間と共に去っていく

4つの武器を駆使して刺客の忍びどもを蹴散らせ!!



キーウィのティキがニュージーランド全土を大冒険

ニュージーランドストーリー

■タイトー ■1988年9月稼動 ■横画面

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・2ボタン

オットセイにさらわれた仲間たちと愛する鳥のピューピューを助けるため、キウイのティキがニュージーランド全土を冒険するという内容のアクションゲーム。

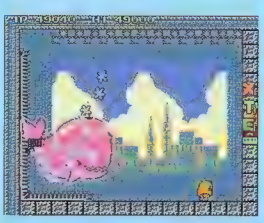
『クレイジーバルーン』のリメイク版の企画を流用して作られたためか、ティキは様々な乗り物で空を飛ぶことが可能だ。本来は飛べない鳥であるキウイが自由に空を飛ぶ姿は見ていて微笑ましい。

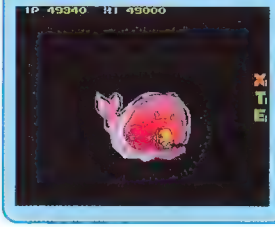
しかしながら「かわいいけどスッゴイメイズ」というキャッチコピーにある通り、見た目に反して難易度は非常に高い。その可愛らしさから多数の家庭用移植版が作られたが、何も知らずにパッケージを気に入って購入した少年少女は涙を流したという。

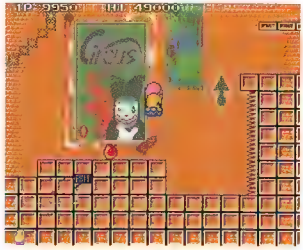
可愛らしいキャラクターと数多くの隠しステージ、隠しアイテムといったタイトーお得意の要素が詰まった作品だ。難しくはあるが面白い作品なので、興味があれば是非挑戦してみて欲しい。

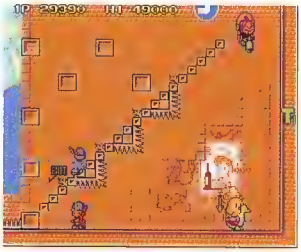
ボス戦のユニークな演出

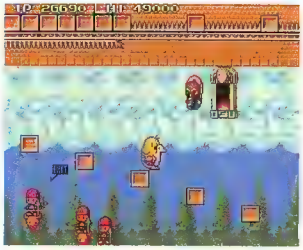
ティキがボスに食べられた!? もはやここまでかと思いきや、お腹の中で戦闘続行。この鳥、たくましすぎる。

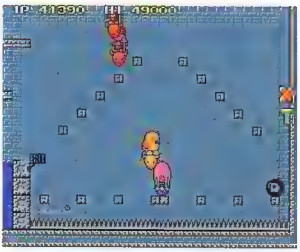


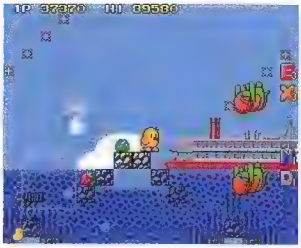












シリーズタイトル

ニュージーランドストーリーDS

■タイトー ■2007年2月2日発売
■ニンテンドーDS

ライフ制を採用され、ミニゲームなどが追加されたリメイク版。

パソコン・家庭用への移植

- ●X68000（1989年7月）
- ●FM TOWNS（1989年）
- ●Commodore64（1989年・海外のみ）
- ●Commodore128（1989年・海外のみ）
- ●Amstrad CPC（1989年・海外のみ）
- ●ZX Spectrum（1989年・海外のみ）
- ●アタリST（1989年・海外のみ）
- ●Amiga（1989年・海外のみ）
- ●PCエンジン（1990年2月23日）
- ●メガドライブ（1990年3月3日）
- ●NES（1991年・海外のみ）
- ●セガ・マスターシステム（1992年・海外のみ）
- ●プレイステーション2（2007年5月31日）
- ●PSP（2013年5月15日）
- ●Xbox（不明・海外のみ）
- ●Windows（不明・海外のみ）

狂った訓練施設から脱出せよ！ 戦略性の高い傑作

ゲイングランド

■セガ ■1988年11月稼動 ■縦画面

■ プレイ人数2人
■ 8方向レバー・2ボタン

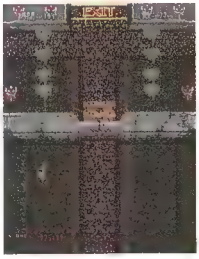
取り残された仲間たちを救出しながら訓練施設からの脱出を目指す傑作アクション。敵を全滅させるか、EXITに辿り着けば脱出成功という単純明快なシステムだが、各ステージには様々な敵やギミックが待ち受けている。敵の攻撃に倒れたり、EXITに連れて行き損ねた仲間には二度と会えないので、的確な人選と慎重な操作が必要になるのだ。

だが、一丸となって先へ進んでいても、ステージ4−8では砲台をすべて破壊してもクリア出来ないというバグがある。EXITへ全員連れて行くことも出来ないため、そのため共に戦ってきた仲間を見捨てなくてはならなくなってしまったが、この別れにドラマ性と物語との整合性を見出したファンたちは、むしろ好意的に受け入れるという不思議な結果になった。

開発者はアタリの『ガントレット』を真似て作ったと名言しているが、本作の戦略性の高さやドラマ性は『ガントレット』を超えているといっていいだろう。見た目の訴求力に欠けるためにとっつきづらい印象はあるが、一度プレイした人を虜にする魅力と中毒性を兼ね備えている。恐ろしいほどに作りこまれた傑作だ。

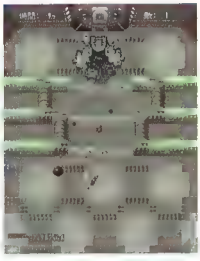
▲高低差のある場所を攻撃できるキャラクターを使おう!

▲死んだ仲間は二度と戻らない。決して失うな!



▲キャラクターごとの能力は覚えておこう。

▲誰を使うか、どう攻めるか。戦略は人によって千差万別。



▲助けを求める仲間は頑張って救助しよう。

パソコン・家庭用への移植

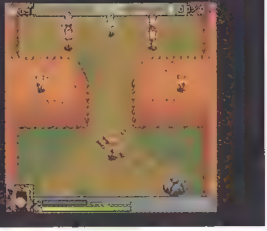
- ●メガドライブ（1991年1月3日）
- ●セガ・マスターシステム（1991年・海外のみ）
- ●PCエンジン スーパーCD-ROM²（1992年12月25日）
- ●プレイステーション2（2005年11月23日）
- ●Xbox 360（2009年・海外のみ）
- ●プレイステーション3（2013年5月15日）
- ●PSP（2013年5月15日）

シリーズタイトル

ゲイングランド アゲイン

■セガ ■2010年4月16日発売
■iアプリ

出撃時に3人前選び、チーム戦を仕掛けることが可能になった。



身体能力も装備もバラバラな20人を使いこなせ！

20人20色の性質を持つ彼らをいかに使いこなせるかが勝利の鍵だ。

ありそうでなかったホラー仕立てアクション

スプラッターハウス

■ナムコ ■1988年11月稼動 ■横画面

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・2ボタン

80年代は『13日の金曜日』『シャイニング』など数々の名作ホラーが公開されたブーム真っ盛り。そんな中で本作が現れたのは必然だったのかもしれない。

本作はナタや散弾銃、銛などの武器を使って敵のはらわたをぶち撒けるといった見た目のグロテスクさだけではなく、BGMを使って緊張と緩和を生み出す演出が素晴らしい作品だ。ボス戦の終わりやステージの途中で音楽を止めてプレイヤーを油断させ、見事な奇襲をかけてくるのだ。特に鏡の中から主人公リックの偽者が飛び出してくる演出は、作品内で最も恐ろしいと評判である。

救いのない結末には賛否両論あるものの、1ホラー作品としての完成度は非常に高い。アクションゲームとしての爽快感とホラーゲームの恐ろしさをしっかりと兼ね備えた名作なので、一度はプレイしてみることを強くおすすめする。

パソコン・家庭用への移植

●X68000（1989年7月）
●FM TOWNS(1989年)
●Commodore64（1989年・海外のみ）
●Commodore128（1989年・海外のみ）
●Amstrad CPC（1989年・海外のみ）
●ZX Spectrum（1989年・海外のみ）
●アタリST(1989年・海外のみ)
●Amiga(1989年・海外のみ)
●PCエンジン（1990年4月3日）
●FM TOWNS(1992年6月1日)
●Windows（2003年11月20日）
●Wii(2009年5月26日)
●Xbox 360(2010年11月18日・海外のみ)

巧みに織り込まれた恐怖演出

通路を進んでいると、壁から突然自分が……！どの壁から出てくるかはランダムなので、わかっていてもトキドキ

シリーズタイトル

スプラッターハウス わんぱくグラフィティ

■ナムコ ■ファミリーコンピュータ
■1989年7月31日発売

残虐要素は極力抑えられ、子供でも遊べるように調整されたアレンジ移植。

シリーズタイトル

スプラッターハウス PARTII

■ナムコ ■メガドライブ
■1992年8月4日発売

仮面の囁きに従い、ジェニファーを救う手がかりのために再び屋敷を訪れる。

シリーズタイトル

スプラッターハウス PARTIII

■ナムコ ■メガドライブ
■1993年3月19日発売

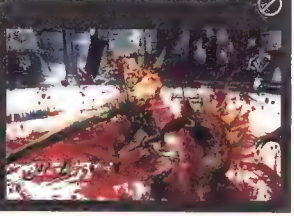
愛するジェニファーと息子を奪われたリックが、三度目の戦いに挑む。

シリーズタイトル

Splatterhouse

■バンダイナムコゲームス
■プレイステーション3/Xbox 360
■2010年10月発売・海外のみ

恐怖演出よりも残虐表現に特化して作られた3Dリメイク版。



走る! 張りつく! ぶら下がる! スタイリッシュアクション

ストライダー飛竜

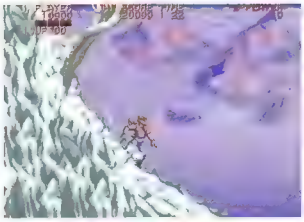
■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・2ボタン

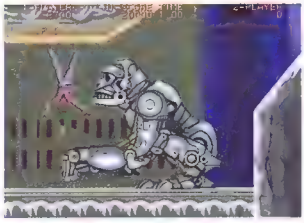
■カプコン ■1989年3月稼動 ■横画面

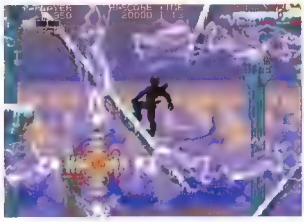
カプコンと本宮プロのコラボによって実現した近未来の忍者アクション。傭兵集団ストライダーズに所属する特A級ストライダーの少年・飛竜が、何者をも斬り裂くプラズマ光剣サイファーを手に、冥王グランドマスター抹殺任務を遂行する。

本作は飛竜の格好良さを「魅せる」ことに主眼を置いた作品だ。サイファーで斬られた敵が真っ二つになる描写で爽快感を演出し、壁に張り付いたりぶら下がったりというアクションを複雑な操作を要求することなく実現した。飛竜の圧倒的な強さを見せつつ、難易度もそれなりに設定。ゲーム自体をぬるいとは思わせない絶妙なさじ加減で調整されている。

また、ひとつのステージ複数のBGMを用意しているのも特徴的。ここぞというときに盛り上がる曲に変えることで、まるで殺陣を演じる主役になったかのような気分で敵集団を斬りまくることができるのだ。本作は、見せ場演出に関して非常に巧みな技を使った名作といえる。







パソコン・家庭用への移植

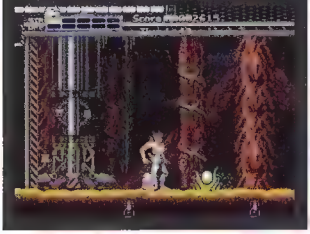
- Commodore64(1989年・海外のみ)
- Amstrad CPC(1989年・海外のみ)
- ZX Spectrum(1989年・海外のみ)
- MS DOS(1989年・海外のみ)
- アタリST(1989年・海外のみ)
- Amiga(1989年・海外のみ)
- メガドライブ(1990年9月29日)
- セガ・マスターシステム(1991年11月・海外のみ)
- X68000(1992年11月27日)
- PCエンジン(1994年9月22日)
- プレイステーション(2000年2月24日)
- PSP(2005年3月21日・海外のみ)
- プレイステーション2(2006年11月24日・海外のみ)
- Xbox 360(2006年11月24日・海外のみ)
- iアプリ(2010年2月1日)

シリーズタイトル

StriderII

■U.S.Gold ■1990年発売・海外のみ
■マスターシステム/メガドライブ/ゲームギアほか

上記作品のヒットを受け、海外で作られたオリジナルの続編。



シリーズタイトル

ストライダー飛竜2

■カプコン ■1999年12月稼動

ダッシュ、ブーストなどの新アクションによって、前作で鈍足だった飛竜の移動速度が改良された。

シリーズタイトル

ストライダー飛竜

■カプコン ■2014年2月22日発売
■プレイステーション3/4/Xbox 360/Oneほか

最新技術で復活した横スクロールハイスピード探索アクション。後半の敵がやや固いが、爽快感溢れる良作。

トータルバランスに優れたアクションアドベンチャー

ワルキューレの伝説

■ナムコ ■1989年4月稼動 ■縦画面

■プレイ人数2人
■8方向レバー・2ボタン

ファミコンソフト『ワルキューレの冒険 時の鍵伝説』の続編にして、シリーズの代表作。前作ではワルキューレの外見はイラストとゲーム上で差異があったが、本作ではキャラクターデザインを手がけた冨士宏のテイストを強く取り入れ、コミカルな世界観にあった温かな雰囲気を作り上げている。表情や動作のパターンは前作の比にならないほど多く、1980年代の作品とは思えない高品質なグラフィックで描かれている。

また、演出のためにシステムII基板の拡大縮小回転機能が最大限に活用されており、吸い込まれそうな背景やワルキューレたちの躍動感あふれる魔法の数々も素晴らしい出来といえる。

BGMも含め、すべての要素がハイレベルにまとまっており、現在でもファンが多い作品だ。特にワルキューレは、ヴァルキリーといえば三つ編み羽根兜という図式まで定着させるほどの人気を獲得。キャラクターを前面に押し出した作品が増えるきっかけのひとつとなった。

パソコン・家庭用への移植

- ●PCエンジン（1990年8月9日）
- ●プレイステーション（1997年2月28日）
- ●Windows（1999年4月2日）
- ●iアプリ（2005年7月1日）
- ●EZアプリ（2006年8月31日）
- ●S!アプリ（2008年7月16日）
- ●Wii（2009年12月8日）

シリーズタイトル

ワルキューレの冒険 時の鍵伝説

■ナムコ ■1986年8月1日発売
■ファミリーコンピュータ

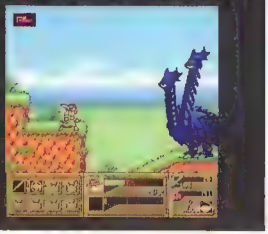
アクションRPG。進行に必要なヒントが少ないのが難点だが、BGMは最高。

シリーズタイトル

ワルキューレの栄光

■バンダイナムコゲームス ■2007年6月1日発売
■iアプリ／EZアプリ／S!アプリ／Android

携帯電話でも遊びやすい操作性とジャンプの楽しさが魅力のアクション。同名の漫画作品とはストーリーに関連はない。



シリーズタイトル

ワルキューレの栄光2

■バンダイナムコゲームス ■2009年3月9日発売
■iアプリ／EZアプリ／S!アプリ

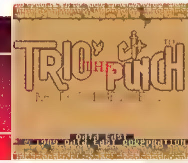
トップビューのアクション。栄光で出来た連続スライディングは調整されてしまったが、ジャンプで緊急回避が可能に。

もはや伝説と化した不条理バラエティゲーム

トリオ・ザ・パンチ

■データイースト ■1990年4月稼動 ■横画面

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・3ボタン



変なゲームを作らせたら右に出るものなしのデータイーストの作品の中でも1、2を争う異質なゲーム、それが『トリオ・ザ・パンチ』だ。

企画段階では『TVすごろくトリオ・ザ・パンチ』というすごろくゲームだったが、ロケテストでの評価が思いのほか低かったため、内容を変更することになったという。おそらくはこの経緯が本作を狂わせたのだろう。敵も味方も一斉に静止して何も起こらない「だるまさんがころんだ」や、勝っても負けても次のステージで羊に変身させられてしまう「羊の呪い」など、他作品ではありえないほど混沌としたステージ内容になっている。

ある意味貴重な作品なので、頭を空っぽにしたいときに遊んでみて欲しい。

パソコン・家庭用への移植

- ●iアプリ(2006年10月3日)
- ●S!アプリ(2006年10月3日)
- ●プレイステーション2(2007年2月8日)

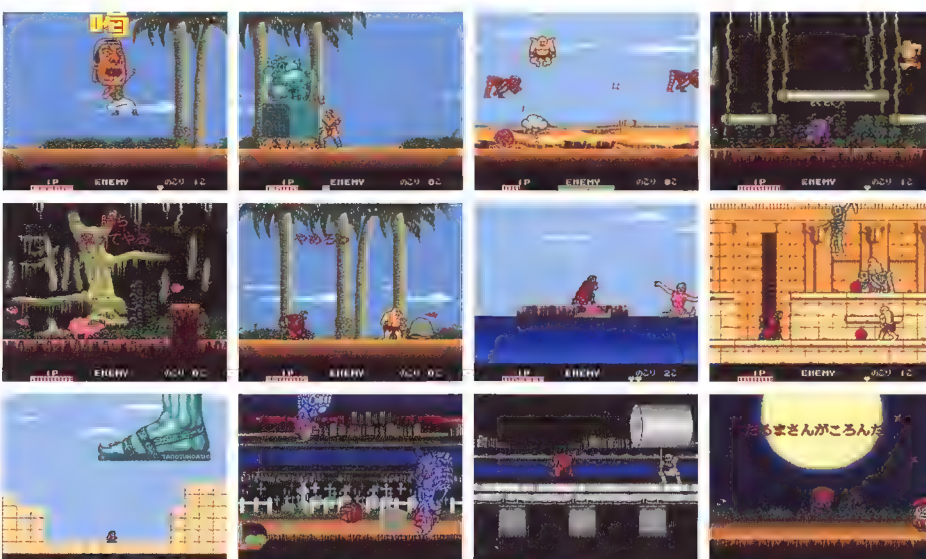
◀クリアボーナスのルーレットは運が悪いと損をする

◀羊に呪われている間は、四つんばいになると無敵になれる

▲忍者のカマクラくん、タフガイのサントス、剣士のロースさんが主人公。非常に濃い面々だ

ステージの内容が予測不能! サブタイトル集

羊の呪い	でっけえ奴	毒どく
月は友達	浦島太郎か	まさに日本



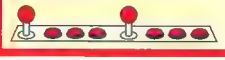
"TO GOAL" ACTION GAME

画面すべてが職人芸のドットで構成された人気アクションSTG

メタルスラッグ

■エスエヌケイ　ナスカ　■1996年4月稼動　■横画面

■プレイ人数2人
■8方向レバー・3ボタン



綴密なドット描画に定評があったアイレムのメンバーが設立したナスカによるアクションゲーム。格闘ゲームブームがややピークを過ぎた頃、冬の時期を迎えていた横スクロールアクション界に登場した本作は、逆風を見事に打ち消して数多くのゲームファンを魅了した。

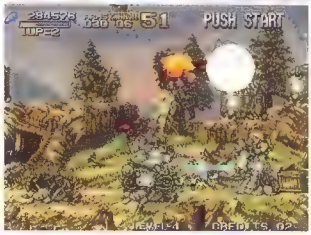
その魅力は間違いなくグラフィックの美しさにある。執念すら感じるほど描き込まれた背景やキャラクター、敵味方関わらずこだわり抜かれたアニメーション、爆風や煙などド派手な演出の数々……。人間だけでなく、戦車にまで命が篭っているような動きは感嘆の声が漏れるほど。

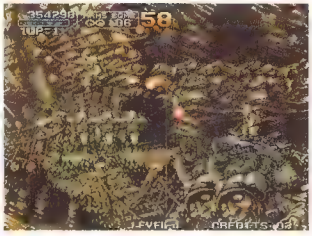
本作を知らない人は、せめて動画だけでも見てみて欲しい。知らないままでいるのは、あまりにもったいない作品だ。

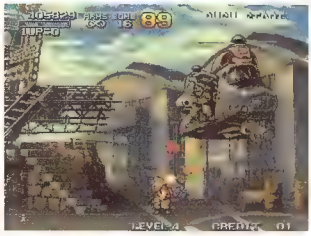
パソコン・家庭用への移植

- ●ネオジオ（1996年5月24日）
- ●ネオジオCD（1996年7月5日）
- ●セガサターン（1997年4月4日）
- ●プレイステーション（1997年8月7日）
- ●プレイステーション2（2007年5月31日）
- ●Wii（2007年12月27日）
- ●PSP（2010年12月22日）
- ●PS Vita（2010年12月22日）
- ●プレイステーション3（2010年12月22日）
- ●Windows（2011年6月28日）
- ●NEOGEO X（2012年12月28日）
- ●iOS（2014年5月1日）
- ●Android（2014年5月1日）

高性能小型戦車“メタルスラッグ”が行く！





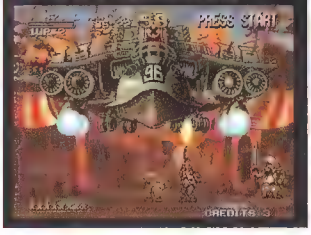


シリーズタイトル

メタルスラッグ2

■エスエヌケイ　■1998年2月稼動

ナスカがSNKに吸収されてから初の作品。コミカルな色がより強くなり、シリーズの特色が本作で出来上がった。



シリーズタイトル

メタルスラッグX

■エスエヌケイ　■1999年3月稼動

2に新武器や敵を追加したリメイク版。処理落ちがなくなり、細部に渡って調整が行き届いていて非常に遊びやすい。

シリーズタイトル

メタルスラッグ 1ST MISSION

■エスエヌケイ　■1999年5月27日発売
■ネオジオポケット

多数のミッションとストーリー分岐が用意されており、何度でも楽しめる良作。

シリーズタイトル

メタルスラッグ3

■エスエヌケイ　■2000年5月稼動

シリーズ最高傑作と名高い一作。緻密なドット絵はさらに進化を遂げ、捕まった仲間を救出しにいく熱い物語を描く。

シリーズタイトル

メタルスラッグ 2ND MISSION

■エスエヌケイ　■2000年3月9日発売
■ネオジオポケットカラー

2人の主人公それぞれの物語や、救出捕虜リストといったやり込み要素が良い。

シリーズタイトル

メタルスラッグ4

■SNKプレイモア　■2002年3月稼動

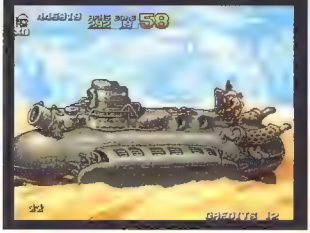
SNKプレイモアで復活を遂げたメタルスラッグ。新得点システムのメタリッシュシステムがユニーク。

シリーズタイトル

メタルスラッグ5

■SNKプレイモア　■2003年11月稼動

新アクションのスライディング、戦車のスラグガンナーが追加された。ロックアレンジされたBGMが格好良い。



シリーズタイトル

メタルスラッグ6

■SNKプレイモア　■2006年2月稼動

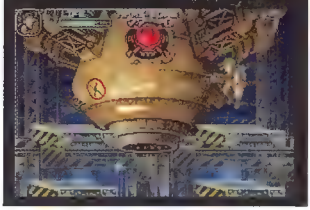
キャラクターごとの性能差、強化銃のストック機能が追加された。操作が複雑化したが、初心者モードの存在が心強い。

シリーズタイトル

メタルスラッグ アドバンス

■SNKプレイモア　■2004年11月18日発売
■ゲームボーイアドバンス

全100種類のカードを集めていくと武器が強化されたり残弾数が増えたりと様々な恩恵が得られる。モーションや乗り物は少ないが、遊びやすい作品だ。



シリーズタイトル

メタルスラッグ

■SNKプレイモア　■2006年6月29日発売
■プレイステーション2

総ポリゴンで描かれたことで物議を醸した一作。3Dゆえの奥行きがあるのがなかなか新鮮で、ゲームとしても面白い。

シリーズタイトル

メタルスラッグ7

■SNKプレイモア　■2008年7月17日発売
■ニンテンドーDS

女教官と交流するコンバットスクールの内容が充実している。音楽、グラフィック共に携帯機向け作品としては高品質。

シリーズタイトル

メタルスラッグXX

■SNKプレイモア　■2009年12月23日発売
■プレイステーションポータブル

7のマイナーチェンジ版。2人同時プレイに対応したほか、画面が大きくなって演出がより見やすくなった。今から7をプレイするなら、こちらがおすすめ。

プレイヤー主観視点が珍しいファンタジーアクション

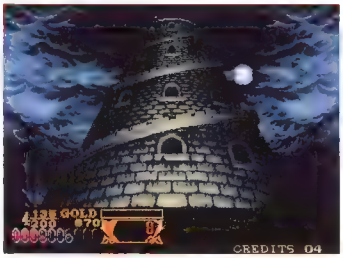
クロスソード

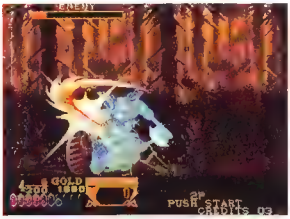
■アルファ電子　■1991年稼動　■横画面

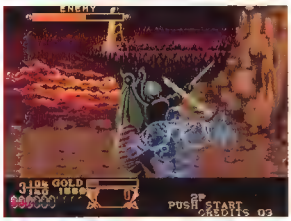
■プレイ人数2人
■8方向レバー・2ボタン

アルファ電子（ADK）には2つの顔があり、一つはニンジャを中心としたバカゲーメーカー、そしてもう一面が技術や渋さを追求したいぶし銀的な要素だ。『クロスソード』は数多いアルファ作品の中でも後者に部類され、ひたすら硬派なファンタジー世界が繰り広げられる。

任天堂の『パンチアウト』シリーズに代表されるプレイヤーが半透明となり敵と対峙するアクションゲームであり、パターン性の強さも非常に『パンチアウト』に似通っているのが特徴だ。ジャンルの登場からかなりの年数が経っているだけあって、買い物要素やストーリー分岐、特徴のある武器の数々など順当なパワーアップを遂げており、プレイヤーを楽しませてくれる。格闘物ばかりがクローズアップされがちなネオジオ基板だが、こういった名作があるのも魅力の一つだ。



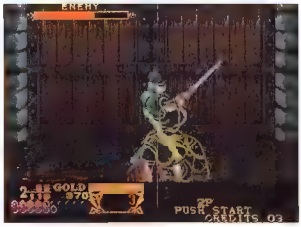




▲最強の騎士道精神のキャッチにある通り、魔物であってもラスボスであっても常に一対一だ

▲装備している武器それぞれには魔力が秘められている　魔力を開放しピンチを脱出だ

次々に襲い来る魔族。信じられるものは己の剣技!



パソコン・家庭用への移植
- ●ネオジオ（1991年10月1日）
- ●ネオジオCD（1994年10月31日）
- ●Wii（2011年9月20日）

関連タイトル

マジシャンロード

■アルファ電子　■1990年稼動

今作と共通の世界観を持ち、続編と合わせて「ベルカナ三部作」と呼ばれている。こちらは横スクロールアクション。

シリーズタイトル

クロススウォードII

■アルファ電子
■1995年5月2日発売　■ネオジオCD

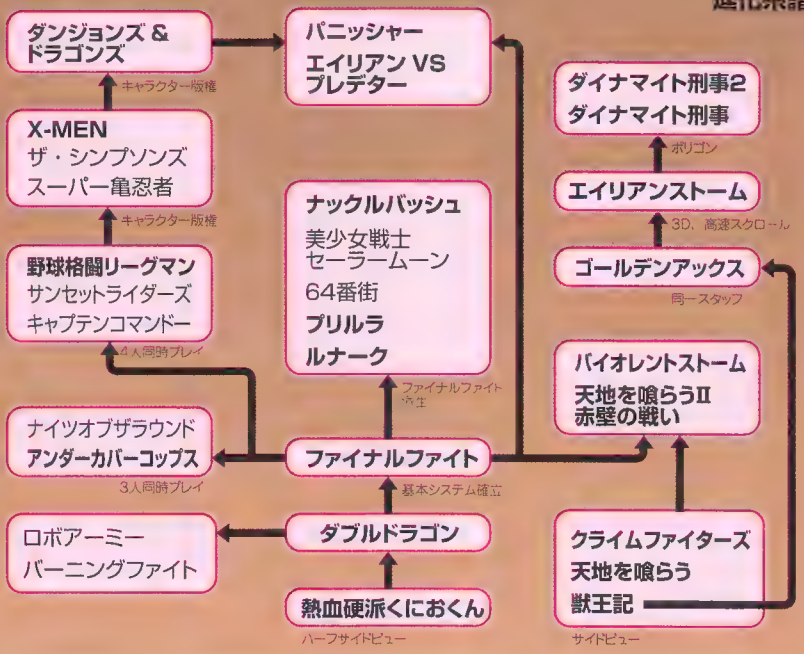
アーケード版はボツとなりネオジオCDのみでのリリース。忍者もいるぞ。

第4章
ベルトスクロール アクションゲーム

BEAT EM UPS ACTION GAME

ベルトスクロールアクションとは、対戦格闘ゲームブームが起きる以前の主流だったジャンルで、アーケードゲームよりもむしろスーパーファミコンを中心とした、家庭用ゲーム機で数多く作られていた。本項ではアーケードで代表的な同ジャンルのゲームを紹介していこう。

ベルトスクロールアクションゲーム 進化系譜図



ファイナルファイトタイプと呼ばれた「ベルトスクロールアクション」

「ベルトスクロールアクション」とは、ベルト状に横スクロールするマップ上でパンチ、キック等を駆使して前進するタイプのアクションゲームで、軽い見下ろし視点（ハーフサイドビュー）によって奥行きが付いているものが一般的である。ルーツは「熱血硬派くにおくん」「ダブルドラゴン」（共にテクノスジャパン）だが、ジャンプやそれを利用した複合攻撃、敵に囲まれたときの回避手段が「ファイナルファイト」（カプコン）によって導入され、これによって本ジャンルの基本システムが確立された。

▲ザコどもをパンチ・キックで殴る快感がたまらない「ファイナルファイト」。

「ファイナルファイト」はシステム面の確立だけでなく、カプコンのお家芸といえる美しいグラフィックや、大きなキャラクターを思いのままに動かせる爽快感なども評価されて大ヒットを記録。以後、同種のベルトスクロールアクションがあちこちのメーカーから多数発売されることになるが、それらは「ファイナルファイトタイプ」と呼ばれるようになった。

このジャンルの特徴として、「ファイナルファイト」があまりに完成されすぎたせいか、システム面での個性を出すメーカーが少ない点にある。ほとんどがキャラクターや世界観、演出で差別化を図るケースが多く、キャラクターや設定が突飛な割にゲーム自体は大きくハズレがないジャンルといえよう。

英語圏ではこのジャンルを「Beat 'em up（ビートエムアップ）」と呼んでおり、素手の格闘ゲーム全般を指している。そのため、日本では厳密にはベルトスクロールアクションと分類しない横視点（サイドビュー）の「獣王記」（セガ）「天地を喰らう」（カプコン）なども本章でまとめて紹介する。

アーケードはもとより家庭用でも大ヒットしたジャンル

ベルトスクロールアクションが流行ったのはアーケードゲームだけではない。むしろ、家庭用ゲーム機ではアーケード以上の人気を博し、スーパーファミコン、メガドライブにおいてはアーケードからの移植はもちろんオリジナルタイトルも多数発売されている。

前項でも触れた通り、ベルトスクロールアクションはシステムが完成されており、新作と言っても「背景やキャラを差し替えただけ」と断言してもいいくらいに見た目の似通ったものがほとんどである。むしろ、下手にシステム面で奇をてらったものは商業的に失敗する傾向が強く、結果的に無難なシステムのアクションゲームが大量に出回る格好となった。

そんな中で特に印象に残るのはスーパーファミコン向けに発売された、マンガやアニメを原作としたキャラクター版権モノの数々である。それこそ背景やキャラを差し替えただけで作ることができるベルトスクロールアクションは、ある程度アクション要素のある原作を用意すれば違和感なく作ることができる上、開発工数（規模）が読みやすくメーカー側のリスクが比較的少ない。さらに、よほど下手なことをしなければそこそこといえる出来になるため、原作者やファンを失望させることもないという、あらゆる意味で丸く収まるビジネスモデルだったのである。それゆえ、スーパーファミコンでベルトスクロールアクションを作るメーカーは、ジャンルの開祖であるカプコンを除き（それが全てとはいわないが）中小メーカーに偏る傾向があった。

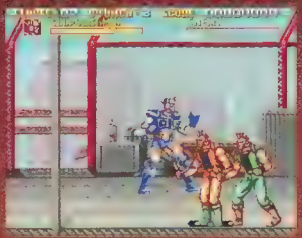
UFO仮面ヤキソバン VS トラーの黒い陰謀 テンズ

日清の焼きそばUFOのCMキャラクターがスーファミゲームに！ ビジュアルデモも楽しい。

ベアナックル セガ

メガドライブオリジナルのベルトスクロール。人気に支えられ、3作発売された。

ソニックブラストマン タイトー



アーケードではパンチカ測定マシンだったものがスーファミでベルトスクロールアクションに！

黄龍の耳 パップ

原作はヤングジャンプ連載のマンガから。ベルトスクロールにはこういった版権モノゲーム化も多い。

格ゲーブームと共に衰退したアクションゲームというジャンル

これほど隆盛を誇ったベルトスクロールアクションではあったが、1993年頃をピークに、急速に廃れていくことになる。理由は言うまでもなく「ストリートファイターII」をきっかけに起こった格闘ゲームブームであり、当時のゲームセンターはこぞって対戦台を導入。翌1994年頃には、それまで主力であったアクションやシューティングゲームはみるみる隅に追いやられるようになった。

ちなみにこの頃はベルトスクロールアクションとしても円熟期に達しており「ダンジョンズ&ドラゴンズ シャドー オーバーミスタラ」「エイリアンVSプレデター」「バニッシャー」（いずれもカプコン）といった名作が次々と発売され、ファンを楽しませた。しかし、いかにゲームの出来が良くてもゲームセンターも商売である。インカムの良し悪しで設置機種を決めてしまうため、押し寄せる格闘ゲームの波に抗うことはできなかったのである。

また、この頃にもうひとつパラダイムシフトが起こっており、こちらもベルトスクロールアクションを圧迫する要因のひとつとなっていた。「リッジレーサー」（ナムコ）、「バーチャファイター」（セガ）などに端を発する、各社3Dボードの投入による急速な3Dポリゴンゲームの進化である。それまでも非力ながらポリゴン表示を売りにしたゲームはわずかながらに存在していたが、「リッジレーサー」「バーチャファイター」の出現は圧倒的であり、特に「バーチャファイター」は格闘ゲームブームの到来と見事に合致。1プレイ200円という高額設定ながら、どの店でも順番待ちの行列が見られるほどであった。以上の要因によって、アーケードにおけるアクションゲーム自体の衰退に繋がっていくのである。

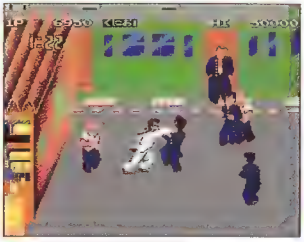
テクノスを代表する人気キャラ、くにおくんのデビュー作

熱血硬派くにおくん

■テクノスジャパン ■1986年5月稼動 ■横画面

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・3ボタン

ベルトスクロールアクションの歴史はテクノスジャパンから始まったといっても過言ではない。本作は友人を負かした奴らを倒すため番長のくにおが戦う、週刊少年チャンピオンの香りがする喧嘩バトルだが、作品内で使われている敵アルゴリズムは従来のそれよりずっと高度である。本作に登場する敵たちはただ突撃してくるのではなく、間合いを取ってケンカを有利に運ぼうと立ち回る。このように敵が「生きている」と感じられるからこそ本作は奥深く、面白い作品となったのだろう。80年代のツッパリ文化が見られる懐かしさも魅力的だ。



パソコン・家庭用への移植

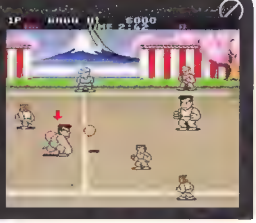
- ●ファミリーコンピュータ（1987年4月17日）
- ●Commodore64（1987年・海外のみ）
- ●Amstrad CPC（1987年・海外のみ）
- ●ZX Spectrum（1987年・海外のみ）
- ●SIMIV（1989年・海外のみ）
- ●MS DOS（1989年・海外のみ）
- ●アタリST（1989年・海外のみ）
- ●Amiga（1989年・海外のみ）
- ●セガ・マスターシステム（1993年・海外のみ）
- ●プレイステーション2（2006年1月26日）
- ●Wii（2012年3月6日）
- ●プレイステーション4（2014年7月24日）

派生タイトル

熱血高校ドッジボール部

■テクノスジャパン
■1987年11月稼動

体力が尽きるまでボールを食らわせ合う、特殊なドッジボールバトル。

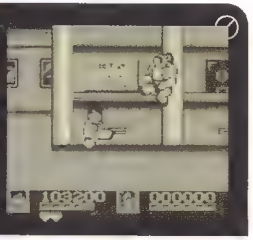


シリーズタイトル

熱血硬派くにおくん 番外乱闘編

■テクノスジャパン
■1990年12月8日発売
■ゲームボーイ

海外では『Double Dragon2』として発売された。



シリーズタイトル

熱血格闘伝説

■テクノスジャパン
■1992年12月23日発売
■ファミリーコンピュータ

自分のキャラクターを作って仲間と共に戦わせる対戦格闘アクション。

シリーズタイトル

新・熱血硬派 くにおたちの挽歌

■テクノスジャパン
■1994年4月29日発売
■スーパーファミコン

誤認逮捕されたくにおがひき逃げ事件の真相を追う。

ベルトスクロールアクションを確立した名作

ダブルドラゴン

■テクノスジャパン ■1987年6月稼動 ■横画面

■プレイ人数2人
■8方向レバー・3ボタン

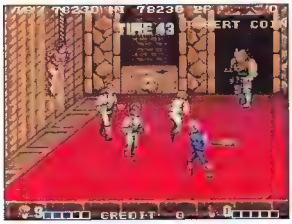
ベルトスクロールアクションを確立した傑作と知られる本作は『熱血硬派くにおくん』で培った敵アルゴリズムを生かして作られた作品だ。

本来ならくにおくんシリーズの続編となるはずだったが、海外ではツッパリが理解できないため、輸出する際にキャラクターを差し替えた苦い経験があった。『ダブルドラゴン』は手間隙を避けて避けて作られた怪我の功名なのだ。ゲームデザイナーの岸本良久がくにおくんの開発中に思いついた「敵から武器を奪う」というアイデアを組み込んだことで、ベルトスクロールアクションとして初の作品にも関わらず基本形が完成している。

▲恋人のマリアンがさらわれた!? チンピラ共をなぎ倒してすぐに彼女を迎えに行こう

▲日本よりも海外で大ヒットした本作は、後の格闘ゲームの歴史に影響を及ぼした。

▲後半に進むほどに初見殺しの厳しいトラップが多く配置されている。



▲武器を振り回して攻撃! ベルトスクロールアクションでお馴染みの要素は本作で登場していた。

パソコン・家庭用への移植

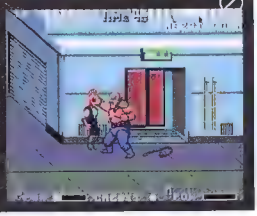
- ●ファミリーコンピュータ（1988年4月8日）
- ●アタリ2600（1988年・海外のみ）
- ●アタリ7800（1988年・海外のみ）
- ●セガ・マスターシステム（1989年10月1日）
- ●Commodore64（1989年・海外のみ）
- ●Amstrad CPC（1989年・海外のみ）
- ●ZX Spectrum（1989年・海外のみ）
- ●MS DOS（1989年・海外のみ）
- ●アタリST（1989年・海外のみ）
- ●Amiga（1989年・海外のみ）
- ●ゲームボーイ（1990年7月20日）
- ●メガドライブ（1992年・海外のみ）
- ●リンクス（1993年・海外のみ）
- ●ゲームボーイアドバンス（2004年3月5日）
- ●Xbox 360（2007年5月9日・海外のみ）
- ●Zeebo（2009年・海外のみ）
- ●iOS（2011年・海外のみ）
- ●Android（2011年・海外のみ）
- ●プレイステーション4（2014年11月27日）

シリーズタイトル

ダブルドラゴンII ザ・リベンジ

■テクノスジャパン
■1989年稼動

操作性や難易度調整が丁寧に行われている。マリアンを殺したウィリーを追う。

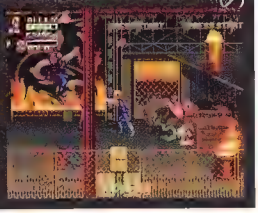


シリーズタイトル

ダブルドラゴン3 ザ・ロゼッタストーン

■テクノスジャパン
■1990年稼動

グラフィックが前2作より格段に向上。戦いの場も世界に広がった。



シリーズタイトル

Double Dragon V The Shadow Falls

■Tradewest
■スーパーファミコン/メガドライブ/ジャガー
■1994年5月発売・海外のみ

米アニメ版が原作の対戦格闘アクション。

シリーズタイトル

ダブルドラゴン ネオン

■アークシステムワークス
■2013年12月12日発売
■プレイステーション3

マリアンを救うために戦う。シリーズのパロディネタが豊富。

今なおファンの多いファンタジックアクション

ゴールデンアックス

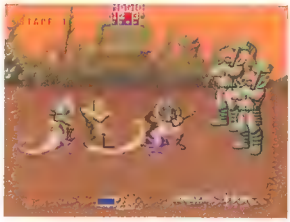
■セガ ■1989年5月稼動 ■横画面

■プレイ人数2人
■8方向レバー・3ボタン

悪しき巨人族の末裔であるデス＝アダーに愛する家族を奪われた主人公たちが、仇討ちと平和のために戦う――。

『獣王記』も制作したAM1研によるベルトスクロールアクション。プレイヤーごとに使用キャラクターを選べるシステムが初めて導入された作品だ。剣と魔法のファンタジー世界を舞台にしたのも当時としては新鮮だった。

敵の乗り物を奪うことができ、『獣王記』にも登場したチキンレッグをはじめ、レッドドラゴンとブルードラゴンなどを奪って乗ると、尻尾でなぎ払ったりなど特殊攻撃を放てるようになるのが面白い。さらに、所持しているマジックポーションの数によって強力な魔法が使えるなど、後のゲームに多大な影響を与えた一作といえるだろう。



パソコン・家庭用への移植

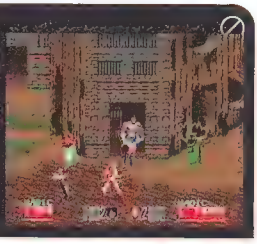
- メガドライブ（1989年12月23日）
- セガ・マスターシステム（1989年・海外のみ）
- PCエンジンCD-ROM²（1990年3月16日）
- Amstrad CPC（1990年11月・海外のみ）
- Commodore 64（1990年11月・海外のみ）
- ZX Spectrum（1990年11月・海外のみ）
- Amiga（1990年11月・海外のみ）
- アタリST（1990年11月・海外のみ）
- MS DOS（1990年11月・海外のみ）
- メガCD（1993年4月23日）
- ワンダースワン（2002年2月28日）
- プレイステーション2（2003年9月25日）
- Xbox 360（2007年7月11日）
- Wii（2009年6月23日）
- iOS（2011年4月1日）
- プレイステーション3（2011年7月26日）

シリーズタイトル

ゴールデンアックスII

■セガ ■メガドライブ
■1991年12月27日発売

魔法を使うためのアイテムが魔法の書になり、使う魔法レベルが選べるように。

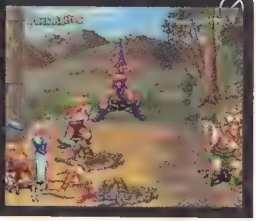


シリーズタイトル

ゴールデンアックス デスアダーの復讐

■セガ
■1992年7月稼動

プレイヤーキャラクターが一新。攻撃方法が増え、演出も強化された。

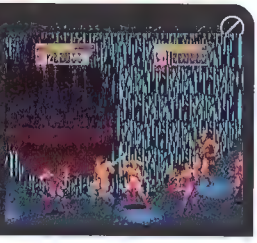


シリーズタイトル

ゴールデンアックスIII

■セガ ■メガドライブ
■1993年6月25日発売

再びプレイヤーキャラクターを一新。魔王ダムドを倒すための戦いを描く。

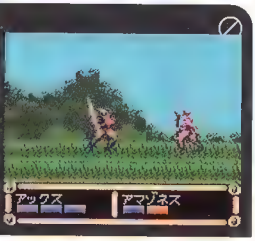


シリーズタイトル

アックス＝バトラー ゴールデンアックス伝説

■セガ ■ゲームギア
■1991年11月1日発売

アックス＝バトラーが主役のアクションRPG。エンカウント方式で敵と戦う。



シリーズタイトル

ゴールデンアックス ザ・デュエル

■セガ
■1994年稼動

「デスアダーの復讐」から80年後。再び復活したデスアダーに挑む。

シリーズタイトル

ゴールデンアックス ビースト ライダー

■セガ
■2008発売・海外のみ
■プレイステーション3

初代『ゴールデンアックス』をリメイクした作品。かなり難しい。

ベルトスクロールの基本を確立したマイルストーン

ファイナルファイト

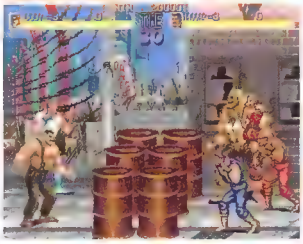
■カプコン ■1989年12月稼動 ■横画面

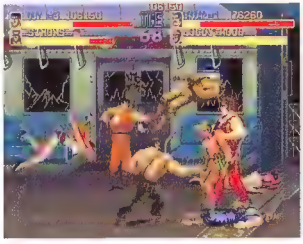
■プレイ人数2人
■8方向レバー・2ボタン

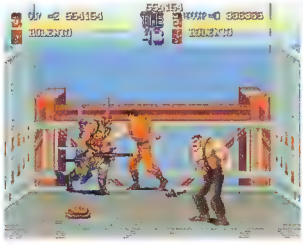
本作が生まれたのは、実はカプコンのちょっとした寄り道がきっかけだった。カプコンUSAに「『ストリートファイター』の続編を作ってくれ」と依頼を受けたカプコンは、『ストリートファイター '89』というタイトルのゲームを開発。まったく同じではつまらないからとあれこれアイデアを詰め込んだ結果、出来上がったのは本作だった。ロケテストまで行い、面白い作品だけど別ものだからとタイトルを『ファイナルファイト』に変えてリリース。殴り、投げ、空中技に必殺技と豊富な攻撃パターンが簡単な操作で出来ること、爽快で完成度が高かったことから大ヒットを果たし、一時は同系統のゲームがゲームセンターを埋め尽くすほどのブームを生みだした。

――もし、カプコンが最初から注文通りに『ストリートファイターII』を作っていたなら。そんなもしもを考えると、運命の悪戯を感じずにはいられない。

犯罪集団が仕切るマッドシティを救え!







▲娘をさらわれ、怒りに燃えるハガー市長が自ら打って出る 犯罪組織マッドギアを根絶やしにしよう

パソコン・家庭用への移植

- ●スーパーファミコン(1990年12月21日)
- ●Amstrad CPC(1991年・海外のみ)
- ●Commodore 64 (1991年・海外のみ)
- ●ZX Spectrum(1991年・海外のみ)
- ●Amiga(1991年・海外のみ)
- ●アタリST(1991年・海外のみ)
- ●メガCD(1993年4月2日)
- ●ファミリーコンピュータ(1993年6月11日)
- ●ゲームボーイアドバンス(2001年5月25日)
- ●J-Phone(2003年1月16日)
- ●iアプリ (2003年4月8日)
- ●プレイステーション2 (2006年3月2日)
- ●PSP(2006年3月22日・海外のみ)
- ●Xbox 360 (2010年4月14日)
- ●プレイステーション3 (2010年4月14日)
- ●iOS(2011年4月1日)

シリーズタイトル

ファイナルファイト2

■カプコン
■1993年5月22発売
■スーパーファミコン

手堅く作られた続編。家庭で遊べるファイナルファイトとして注目を浴びた。

シリーズタイトル

ファイナルファイトタフ

■カプコン
■1995年12月1日発売
■スーパーファミコン

スーパーメガクラッシュのほか、バックステップなど新アクションが増えた。

シリーズタイトル

ファイナルファイトリベンジ

■カプコン
■1999年7月稼動

カプコンUSAが開発した3D対戦格闘ゲーム。『ファイナルファイト』にストーリーが繋がっている。

シリーズタイトル

FINAL FIGHT "STREETWISE"

■カプコン
■2006年2月28日発売・海外のみ
■プレイステーション2/Xbox

奥行きあるスクロールの3D乱闘アクション。日本では未発売。

普段はホットドッグ屋、事件が起きればエイリアン退治の専門家!

エイリアンストーム

■セガ ■1990年5月稼動 ■横画面

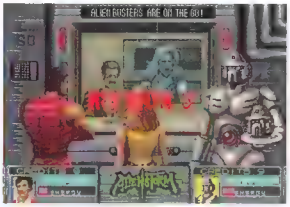
■プレイ人数2人
■8方向レバー・3ボタン

『ダイナマイト刑事』『ゴールデンアックス』と同じくチーム忍（セガ第1AM研究開発部）によって開発されたアクション。普段はホットドッグ屋で働く男女とロボが、エイリアンの出現を聞きつけてエイリアンバスターへと変身して戦う。

『ゴールデンアックス』に似たベルトスクロールアクションに、後に『ダイナマイト刑事』に引き継がれるおバカな雰囲気が組み合わさった個性派な作品だ。シューティングでいうボンバーの代わりとなるスペシャル攻撃でICBMを呼び出したりロボが自爆するなど、なんでもアリな空気が楽しい。戦闘は攻撃ボタンを押していればコンボが繋がる訳ではないのでややクセがあるものの、重火器でエイリアンを撃ちまくれる爽快感は最高だ。

高品質な作品ゆえか、完全移植が実現していないのが惜しまれる。

▲普段は「ALIEN BURGERS」という店でホットドックを売って暮らす同僚たち



▲一度ニュースを聞きつけては「ALIEN BUSTERS」として出動! 街の平和を守るのだ。

パソコン・家庭用への移植

- ●メガドライブ（1991年6月28日）
- ●セガ・マスターシステム（1991年9月・海外のみ）
- ●Amiga（1991年10月・海外のみ）
- ●アタリST（1991年10月・海外のみ）
- ●Amstrad CPC（1991年10月・海外のみ）
- ●Commodore 64（1991年10月・海外のみ）
- ●ZX Spectrum（1991年10月・海外のみ）

3つのステージを戦い抜いてエイリアンを殲滅せよ!

戦 ACTION

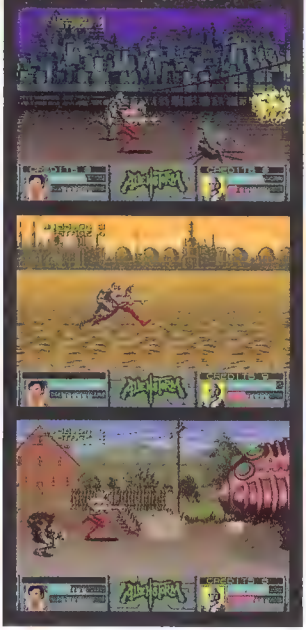
通常の横スクロール。敵に囲まれたら、巻き起こすスペシャルアタックを発動だ!

破壊 DESTROY

店の弁償請求はされないので安心して攻撃しよう。店が壊れようがエイリアン退治が最優先!

走 RUN

ダッシュで空飛ぶ宇宙船にだって追いついちゃう!? 爽快すぎる高速スクロールにワクワク。



メルヘンの皮をかぶった不条理アクション

プリルラ

■タイトー　■1991年11月稼動　■横画面

■プレイ人数2人
■8方向レバー・3ボタン

不思議な国ラディッシュランドで、時間を管理するネジが盗まれる事件が発生。国中の時間が止まりはじめる中、主人公たちは街を守るために冒険に出かける。

一見メルヘンな物語に見える本作だが、実際は制作者たちの狂気が垣間見える衝撃作だ。特に話題になるのはステージ3で、当時のタイトー社員が実写で登場し、顔だけでマップ上にのさばるという奇妙な光景をプレイヤーに見せつける。タイトーは世界観を重視した演出を行うことで知られる会社だけに、ここまでのはじけっぷりは珍しい。

本作は当初海外向けに制作されたらしいが、タイトー社員の顔を海外が喜んだかは謎である。ただ、格ゲーブームが来てしまったからか、はたまた本作が尖りすぎていたからか、早々にゲームセンターから姿を消してしまったことは個人的には残念でならない。

◀街を守るため、おじいさんから魔法の杖を託される

▲大事なネジを取り返せないまま奪われる！　そう簡単に旅は終わらないようだ。

▲謎のマスクマンが出現し、敵を丸めてレンジでチン！　暢気な顔して随分な残虐ファイトである。

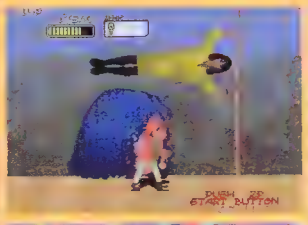
▲地球のような顔をした敵と対決。星にダメージが入るわけではないので安心して張り倒そう。

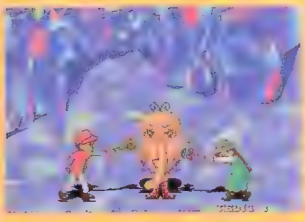
パソコン・家庭用への移植

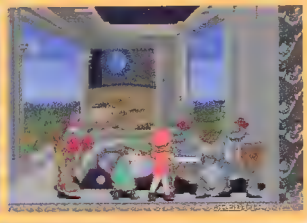
- ●FM TOWNS（1994年）
- ●セガサターン（1997年8月28日）
- ●プレイステーション（1997年8月28日）
- ●プレイステーション2（2005年7月7日）

なんだこりゃ!?　全編トチ狂った世界観

本作最凶の場所であるステージ3「誇大妄想家の街」では、当時のタイトー社員が大暴れ！ 誇大妄想家が見ている夢の中という設定らしいが、一体どうしてこうなった!?





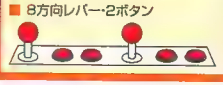


動物愛護のためなら人間の殺傷なんて些細な問題!?

ルナーク

■タイトー　■1991年1月稼動　■横画面

■プレイ人数4人
■8方向レバー・2ボタン



悪の密猟団ブラックビーンズから動物を守るべく立ち上がった4人の男の戦いを描いたアクション。

動物愛護をテーマにしているのかと思いきや、「命を粗末にするヤツは殺す」と言わんばかりの強烈な矛盾を抱えた殺戮バトルが繰り広げられる。敵に容赦なく重火器を向け、武器で殴り、刺し、列車に轢かせて密猟を阻止。残虐表現の強烈さに驚かされるぞ。

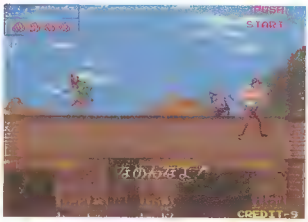
要所で出てくる字幕と台詞のおかげか、少々過激な映画を見ているような気にさせられる。元々映画『インディ・ジョーンズ』を題材にしていた頃の名残なのかもしれないが、他では味わえない独特の空気感が演出されていて面白い作品だ。

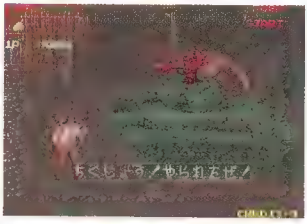
難易度の設定は大味で回復アイテムもないという問題はあるが、タイトーが制作しただけあって演出はバッチリ。頭を空っぽにして遊びたい一作だ。

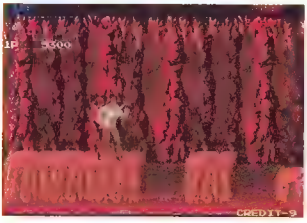
▶密猟団を見事壊滅させたら、捕まっていた動物たちを解放してあげよう

パソコン・家庭用への移植

●メガドライブ（1991年11月15日）
●プレイステーション2（2005年7月28日）

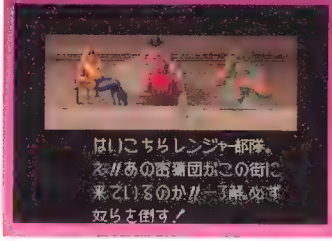






動物を虐待する奴ア許せねェ!!

動物愛護を訴えながら、銃に大剣代わりのロケットランチャーをぶっ放す！このイカレ具合も本作の魅力だ。



最大6人同時プレイが可能。みんなでX-MENになりきろう!

X-MEN

■コナミ ■1992年稼動 ■横2画面

■プレイ人数2・4・6人
■8方向レバー・3ボタン

ミュータントが所属する特殊警備部隊「X-MEN」が、人類抹殺を目論む悪の帝王マグニートと対決するベルトスクロールアクション。

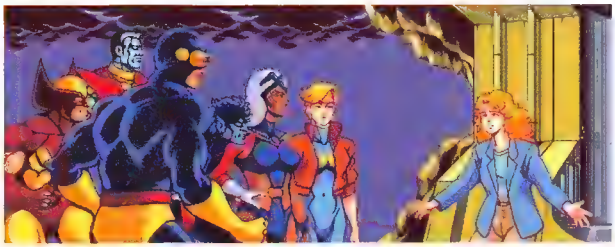
操作できるキャラクターは、サイクロプス、ストーム、ウルバリン、コロッサス、ダスラー、ナイトクロウラーの6人。それぞれコミックスでおなじみの必殺技を使うことができ、ファンにはたまらない作品になっている。

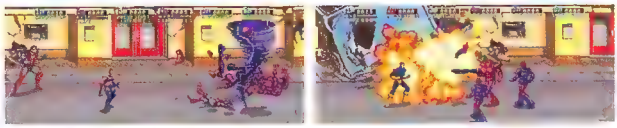
筐体は2・4・6人用が用意され、最大6人で遊ぶことができた。6人用は日本にはあまり出回らなかったので、遊べた人はラッキーかも?

パソコン・家庭用への移植

- ●プレイステーション3(2010年12月14日・海外のみ)
- ●Xbox 360(2010年12月15日・海外のみ)
- ●iOS(2014年・海外のみ)
- ●Android(2014年・海外のみ)

▲ミュータントたちの共同戦線が熱く盛り上がる さあ、好きなキャラクターで出撃だ!





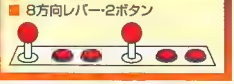
BEAT 'EM UPS ACTION GAME

電柱や冷凍マグロまで振り回せるド迫力アクション

アンダーカバーコップス

■アイレム ■1992年稼動 ■横画面

■プレイ人数3人
■8方向レバー・2ボタン



近未来の無法都市を舞台に、秘密警察の3人が悪人を潰すべく戦う。

世紀末風の世界観ゆえに地面には色々なものが転がっており、大抵のものは武器として使える。鉄骨や電柱を引き抜いて振り回したり、冷凍マグロやバイクを敵に投げつけたりと破天荒なアクションが楽しめてしまうのだ。

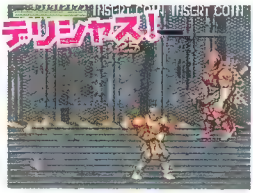
▲荒廃しきった街の悪を掃除するべく依頼されたシティスイーパーたち。

▲ローザを使うとEDでイメージソング「AN-NONときめきストリート」のカラオケ版が流れる。

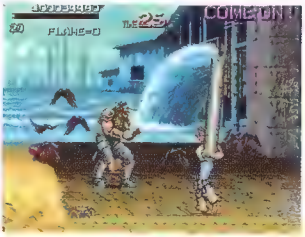
本作はいわゆるバカゲーと言われる作品だが、アイレムは高い技術力を用いて大真面目にバカゲーを作っている。個性が濃すぎるザコ敵たちや、荒廃した都市の背景を濃密なドットでグラフィックを描き上げ、ボスを超必殺技で倒すと芸術点ボーナスをつけるなど、やり込み要素もバッチリ作り込んでいる。おふざけを多く盛り込みながらも、芯はしっかりとした良作アクションなのだ。

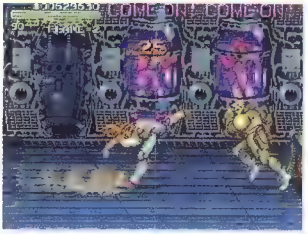
パソコン・家庭用への移植

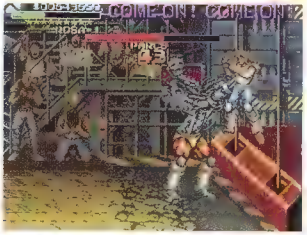
●スーパーファミコン（1995年3月3日）

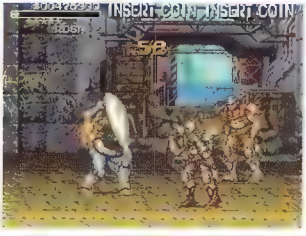


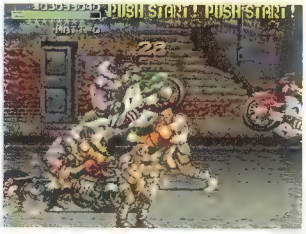
◀喜びの声と共に体力回復。あれ、今描きたかったのはどこ？









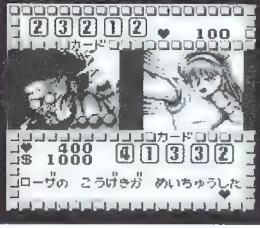


関連タイトル

アンダーカバーコップス 破壊神ガルマァ

■アイレム ■1993年12月10日発売
■ゲームボーイ

カード格闘ボードゲーム。ハイ&ローで数字が大きいほうが攻撃する。



本宮ひろ志の人気コミックのゲーム化第2弾

天地を喰らうII 赤壁の戦い

■カプコン ■1992年11月稼動 ■横画面

■プレイ人数3人
■8方向レバー・2ボタン

本宮ひろ志の人気同名漫画を元にしたベルトスクロールアクションの第2弾。董卓討伐後から赤壁の戦いまでを描く。

カプコンはゲーム化する題材やアイデアを料理する能力に非常に長けており、本作でも本宮流の熱い三国志をきっちりと再現。『ストリートファイターII』と同じCPシステム1基板を使い、前作よりもキャラクターを大きく、生き生きと描いている。

ボタン連打で早食いを競わせるボーナスステージなど独自のカラーを入れつつも、原作の再現とゲームの面白さを両立させた良作だ。

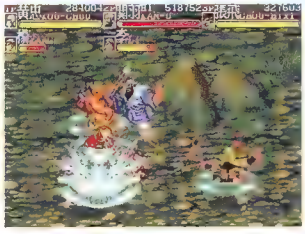
◀本宮流の熱血軍師もきっちり再現！躍動感が格好良い

◀同時プレイ可能人数は3人と他作品より多めで、さて、誰を活躍させようか？

パソコン・家庭用への移植

- プレイステーション（1996年3月22日）
- セガサターン（1996年9月6日）
- iアプリ（2005年3月1日）
- Y!アプリ（2006年）
- EZアプリ（2006年）

ボーナスステージは大食い競争！



シリーズタイトル

天地を喰らう

■カプコン ■1989年4月稼動

馬に乗って戦う珍しい形式のベルトスクロールアクション。暴政を振るう董卓の打倒を目指して突き進む。

関連タイトル

天地を喰らう

■カプコン ■1989年5月19日発売
■ファミリーコンピュータ

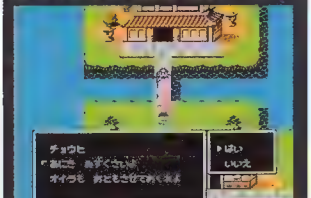
劉備軍を率いて漢王朝復興を目指すRPG。武将個人ではなく部隊を育てる。

関連タイトル

天地を喰らうII 諸葛孔明伝

■カプコン ■1991年4月5日発売
■ファミリーコンピュータ

三国志演義のストーリーにより近い展開になった左作品の続編RPG。

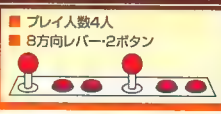


野球と忍者を絶妙にブレンドした色物ベルトスクロールアクション

野球格闘リーグマン

■アイレム ■1993年稼動 ■横画面

■プレイ人数4人
■8方向レバー・2ボタン

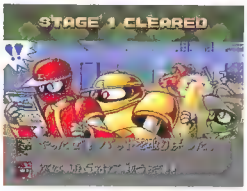


本作はどことなく戦隊ヒーローを思わせるリーグマンたちが主人公のベルトスクロールアクション。敵も見方も野球をモチーフにしたものが多く、デザインのコミカルさのせいもあって非常に印象に残るタイトルといえる。

ゲームそのものは4人のプロポーションがしっかり描き分けられている分、能力差がわかりやすく、どのキャラを選んでもクリアできるように丁寧にバランス設定がされている。

各ステージもバラエティにあふれて、見ているだけでも楽しい上、操作感覚も素直で軽快。ガチなベルトスクロールアクションが苦手な初心者にオススメな本作……なのだが、残念ながら家庭用ゲーム機への移植は一切されていない。今でも移植が待たれるタイトルだ。

◀黄金の野球像を取り戻すためにリーグマンが出動だ！



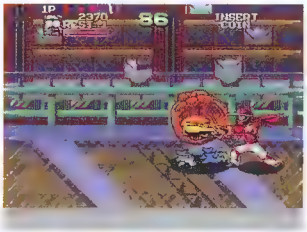
◀ステージ間一毛で、次ステージの予告が入るのが楽しい

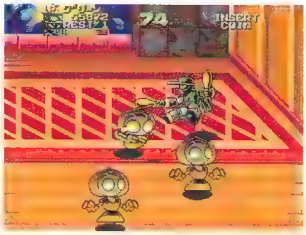
選択できるリーグマンは全部で4人

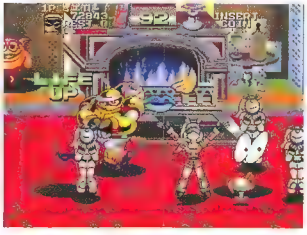
◀これら4人のほかに見習いのピンクリーグマンがいる。彼女はお助けキャラとしての登場だ。

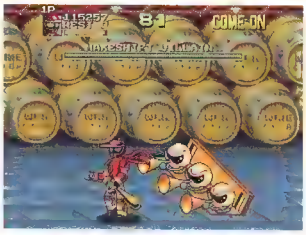
パソコン・家庭用への移植

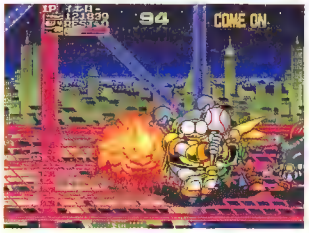
なし

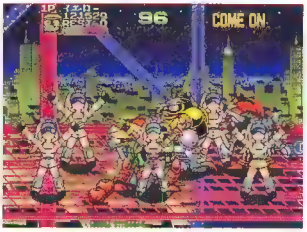


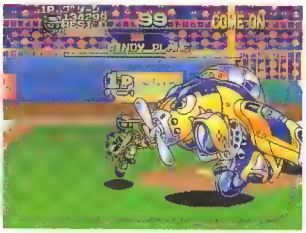












全ては、チビッコの夢、プロレスを守るため

ナックルバッシュ

■東亜プラン ■1993年6月稼動 ■横画面

■プレイ人数2人
■8方向レバー・2ボタン

掲載した画面写真を見てもらうだけで説明が終わりそうなほど強烈なビジュアルを持った、東亜プラン製のベルトスクロールアクション。悪のプロモーターからプロレスとプロレスを愛するチビッ子を守るために闘うという、よくわからない理由で戦地に赴く主人公たちが最高だ。

題材がプロレスだけに組み技が強力である点が特徴なのだが、そんな細かいことはどうでもよくなるほどに画面から滲み出てくる「濃さ」がこのゲームの本質といえる。出回り数が少ないため基板の入手すら難しいが、是非手に入れて遊んで欲しい作品である。

パソコン・家庭用への移植

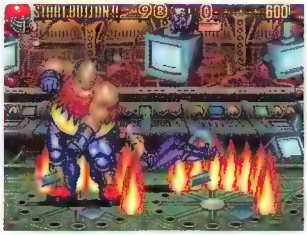
なし

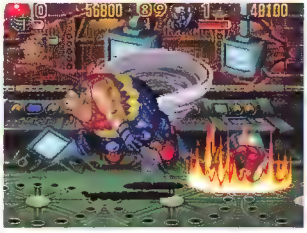
プロモーターを倒すとチビッ子プロレスが戻れるらしい

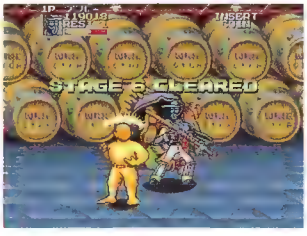
ステージは全部で9つ タイトルが付いている

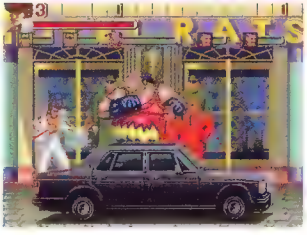
こいつら全員レスラーかよ!?濃すぎるキャラたち

エルヴィスもどきと忍者とアメフト、彼らは本当にレスラーなのだろうか?







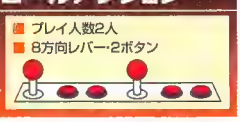


『クライムファイターズ』の流れを汲むベルトスクロールアクション

バイオレントストーム

■コナミ ■1993年9月稼動 ■横画面

■プレイ人数2人
■8方向レバー・2ボタン



本作は直接表記こそされていないが同社の『クライムファイターズ』シリーズの3作目である。世界観や操作感覚、ステージ構成、興廃した都市へ恋人を救出に行くというストーリーに至るまで徹底的に『ファイナルファイト』を模倣しており、あまりに似すぎてしまったせいか、かえって差別化できずに埋もれてしまったという悲劇の作品である。

元々アクションにクセがあった前作に比べ、格段に遊びやすくなっているためゲームそのものは気持ちよく遊べる。しかし、前述の理由から導入された店舗が少ない上に家庭用ゲーム機への移植もされていないため、知る人ぞ知るマイナーゲームといえるだろう。

▲ゲームスタート直後、突然車で突っ込む演出がバカらしくて最高!

▲プレス機で圧縮されたザコ共。こういったギャグ調の演出は「クライムファイターズ」譲り。

▲女子供といえど容赦なくボコにするボリス。4人の中では一番使いやすい。

▲往年の名作「スクランブル」が背景に! 隣のペンギンのゲームは何だろう!?

関連タイトル

クライムファイターズ

■コナミ ■1989年稼動

『クライムファイターズ』シリーズ第1作。ゲーム内容は「4人同時プレイができる『ダブルドラゴン』」といった感じ。

関連タイトル

クライムファイターズ2

■コナミ ■1991年稼動

4人それぞれに能力差がついて、キャラを選べる楽しさが増した。武器の種類が豊富な点が楽しい。

パソコン・家庭用への移植

なし

テーブルトークRPGの名門、『D&D』がビデオゲームになった!

ダンジョンズ&ドラゴンズ タワー オブ ドゥーム

■プレイ人数4人
■8方向レバー・4ボタン

■カプコン ■1994年1月稼動 ■横画面

本作は米国生まれのテーブルトークRPG『ダンジョンズ&ドラゴンズ』を題材にしたアクションゲームである。

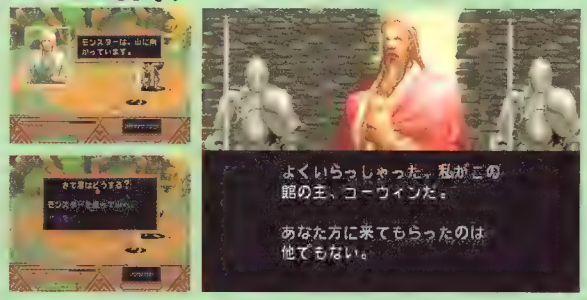
ゲームシステムはいわゆるベルトスクロールアクションなのだが、武器やアイテムを装備することでステータス強化したり、4人のキャラクターが「ファイターは剣術」「クレリックは回復・防御魔法」といった具合に能力差が明確に分かれているため、同ジャンルの他作品に比べてかなり異色のプレイ感覚となっている。

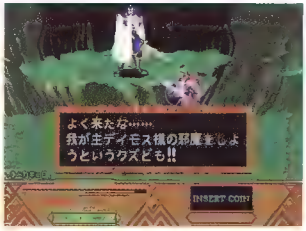
単なる「4人が同時プレイしている」というより、「4人がパーティーを組んで冒険の旅に出る」といった趣で、一緒にプレイしているプレイヤー同士の「共有の体験」感は相当なものである。オンラインではないものの、今でいうMORPGの原型のようなゲームといえるのかもしれない。

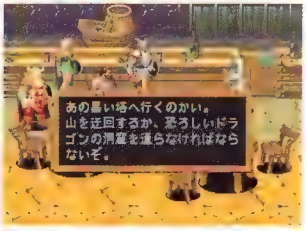
▲プレイヤーセレクト。キャラによって役割が明確に分かれているのは新鮮!

困ったへを助けるのはRPGの鉄則!

道中の行動によってシナリオ分岐がある。選択肢での判断は慎重に。







パソコン・家庭用への移植

- セガサターン（1999年3月4日）
- Xbox 360（2013年・海外のみ）
- Wii U(2013年・海外のみ)
- Windows（2013年・海外のみ）
- プレイステーション3（2013年8月22日）

シリーズタイトル

ダンジョンズ＆ドラゴンズ シャドー オーバー ミスタラ

■カプコン ■1996年稼動

キャラクターやアイテム、魔法が追加された続編で、人気も高い。

戦闘民族プレデターがエイリアンに立ち向かう!

エイリアンVSプレデター

■カプコン ■1994年5月稼動 ■横画面

■プレイ人数3人
■8方向レバー・2ボタン

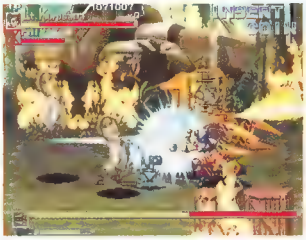
『エイリアン』と『プレデター』という2大人気モンスターのクロスオーバー企画。とはいっても、2004年に公開された同名の映画とは関係なく、カプコンの独自色が強いベルトスクロールアクションに仕上がっている。

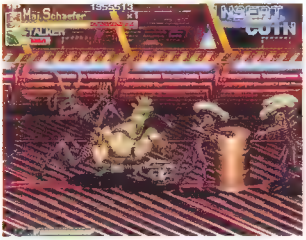
プレイヤーは人間2人、プレデター2人のうちから好きなキャラクターを選んで、最大3人同時プレイが可能なのだがクイックな操作性と高い攻撃力のおかげで実に爽快なプレイ感覚。本作をベルトスクロールアクションの最高峰と挙げるファンも多いほどである。

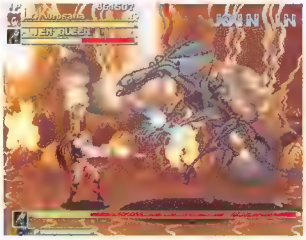
これだけ出来の良い作品にもかかわらず、『エイリアン』と『プレデター』双方の権利関係が複雑に入り組んでいるために今まで移植例がなく、また今後も期待できないため、基板にプレミアが付いている。なんとか移植が実現しないか、期待され続けているタイトルだ。

◀サン・ドラドでエイリアンが大量発生!! 殲滅せよ!

パソコン・家庭用への移植
なし







関連タイトル

エイリアンVSプレデター

■IGS ■1993年1月8日発売
■スーパーファミコン

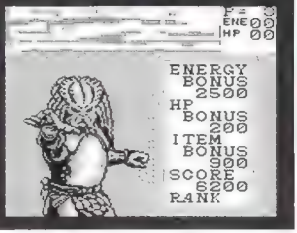
アーケード版より先に発売された。スペックの都合で出来はそれなり。

関連タイトル

エイリアンVSプレデター

■アスク講談社 ■1993年9月24日発売
■ゲームボーイ

キャラのデカさが特徴のサイドビュー型探索アクション。

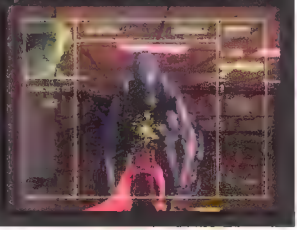


関連タイトル

エイリアンVSプレデター

■アタリ ■1994年発売
■ジャガー

ガラッとシステムが変わってこちらはFPS。迫ってくるエイリアンがド迫力!



米マーベルの人気コミックのゲーム化

パニッシャー

■カプコン　■1993年稼動　■縦画面

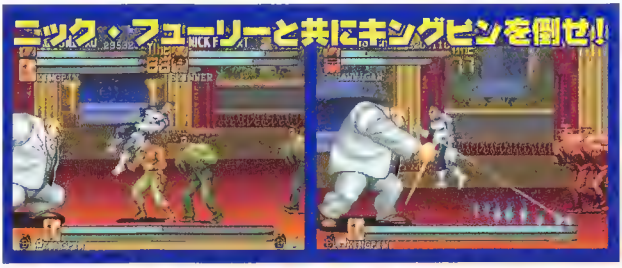
■ プレイ人数2人
■ 8方向レバー・2ボタン

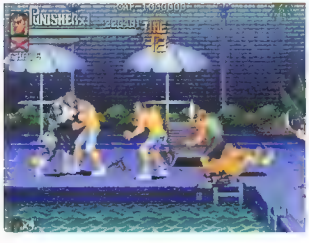
カプコンは『X-MEN』をはじめ米マーベルコミック原作のゲームを多数リリースしているが、本作が記念すべき1作目。ゲーム自体は『ファイナルファイト』から続くカプコンお得意のベルトスクロールアクションなのだが、パニッシャー自体の身体能力が高い上に重火器も持っているチートキャラだけに同ジャンル作品に比べて比較的難易度が低い。むしろキャラゲーとして心ゆくまで楽しんでもらうための配慮と受け止めて、徹底したパニッシュを楽しもう!

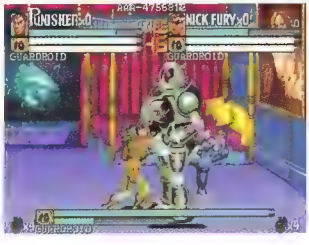
なお、カプコンからマーブルコミック原作のゲームが多数発売されているのに、パニッシャーが登場しているのは本作だけだったりする。是非、殺戮王パニッシャーの再登場を期待したい。

パソコン・家庭用への移植
●メガドライブ（1994年・海外のみ）

▲パニッシャーは単独ヒーローのため、別作品からニック・フューリーがゲスト参戦







俺の武器を知ってるかい？　モップ！　柱時計！　コショウ！

ダイナマイト刑事

■セガ　■1996年稼動　■格闘面

■プレイ人数2人
■8方向レバー・2ボタン

ブルース・ウィリスの大ヒット映画『ダイ・ハード』を元にして作られたフルポリゴンのベルトスクロールアクション。題材を意識してか、ステージ間で発生するビジュアルシーンでは映画のように複数のアングルからスローモーションで主人公たちを映すユニークな演出を取り入れている。

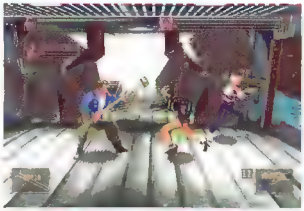
好き放題に乱闘できるアクションシーンでは、テレビCMでもおなじみだったモップ、柱時計、コショウのほか、ロケットランチャーや対戦車ライフルといった物騒すぎるものまで拾って敵への攻撃に使うことができる。武器を使わなくとも、レバーとボタンの組み合わせでジャイアントスイングをはじめとした多彩な技を繰り出せるようになっており、このハチャメチャなバトルが本作特有のおバカで楽しい雰囲気を生み出した。

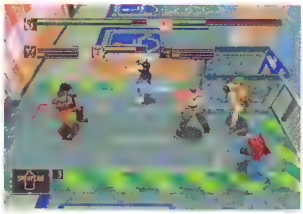
使える武器や技は取り合えず試してみるという遊び方をプレイヤーに提供し、あれこれいじらせることで楽しませてくれる良作になっている。

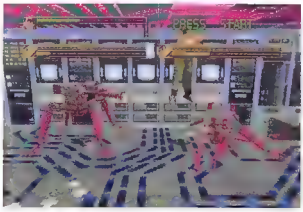
パソコン・家庭用への移植
●セガサターン（1997年1月24日）
●プレイステーション2（2006年4月27日）

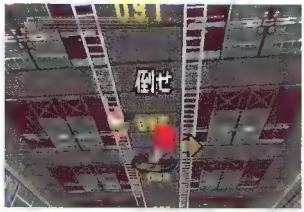
シリーズ名物キャラクター テロ首謀者・ウルフ本郷と大統領の娘・キャロライン

ロボからレスラーまで部下にするカリスマを持つウルフ本郷と、セガ自身がネタにするほどのブサイクであるキャロラインは、このシリーズを彩る重要人物だ。







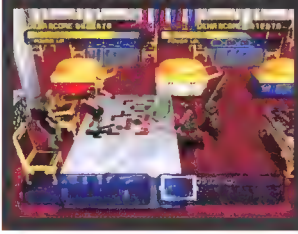


シリーズタイトル

ダイナマイト刑事2 カリブの海賊編

■セガ　■1998年稼動

海賊を率いて現れたウルフ本郷たちと船内で戦う。武器に便器などが追加。



シリーズタイトル

ダイナマイト刑事EX アジアンダイナマイト

■セガ　■2007年7月稼動

2のバージョンアップ版。パワーアップがなくなった変わりにコスチュームへの着替えが追加された。

瞬間の判断が運命を分けるビジュアルシーン

第5章

APPENDIX

この章では本文ではあまり触れなかった家庭用ゲーム機やパソコンへの移植にまつわるコラムと、当時のパンフレットを紹介する。リアルタイムで触れていた世代の方には過去を懐かしみ、体験していない世代の方には当時の文化の知識として楽しんでいただきたい。

パソコン＆家庭用ゲーム機移植へのあくなき探求 PART2

前回に引き続き、アーケードから家庭用への移植にまつわる話。今回はとりわけ移植熱が熱かったPCエンジン、メガドライブ前後の時代を中心に振り返ってみよう。

ファミコンの登場で訪れたアーケード移植の時代

ファミコンの発売に伴って家庭用ゲーム機が大きく様変わりした点といえば、サードパーティという概念だろう。それまでのゲーム機は基本的にハードを売ることが目的なため、対応ソフトは基本的にハードメーカーが揃えていた。

初めて発売されたサードパーティ製ファミコンソフトはハドソンの『ナッツ&ミルク』だが、その後にファミコンを独自解析をして自力で対応ソフトを作り上げたナムコの『ギャラクシアン』をはじめとした自社の移植タイトルの快進撃は凄まじいものであった。特に『ゼビウス』に至っては130万本ものセールスを記録し、「ファミコンでゲームを作れば売れるらしい」という噂が瞬く間にゲームメーカーの間に駆け巡った。

結果、タイトー、ジャレコ、アイレムといったアーケードメーカーは当然ながら自社の人気タイトルを次々に移植。「アーケードゲームのリリース後にファミコン移植」という鉄板コースはこうやって形成されていった。

一方、そういった自前のコンテンツを持たない会社もファミコンに参入するが、他社のタイトルを自社ブランドで発売する「ライセンス許諾」という方法も頻繁に行われた。中にはレベルの低い移植も多く、過熱気味と言ってもよいアーケード移植花形の時代が訪れたのである。

▲ファミコン開発のベンチマークだった『ドンキーコング』

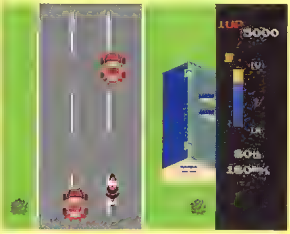
▲『エグゼドエグゼス』は有数の[illegible]

ファミコン時代の移植テクニック

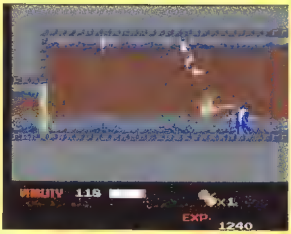
ファミコンの表示機能はBG画面1枚、8×8ドットスプライト64個（1ラインに8個まで）という制限があり、大きなキャラクターや複数の画面の重ね合わせは苦手であった。アーケードの画面の雰囲気を少しでも再現するために、各メーカーが趣向を凝らして様々なテクニックが考案している。特に代表的なものを下に紹介したので、これらを踏まえた上でアーケードの画面と見比べてみるのも面白い。

なお、表示機能だけでなくメモリ容量や表示色数、パレット総数、同時発音数など、アーケードに比べて貧弱な要素は枚挙に暇がない。後年に「神移植」と評されるタイトルは、そんな性能差を十分に理解したうえで知恵と工夫を以って埋めた作品たちなのだ。

▲火の鳥はBGに描かれてスクロールによって動かす。そのため本来ある背景がなく真っ黒



▲縦分割ができないため右の黒い部分も一緒にスクロールしている。文字等はスプライトで表現



▲横分割によって下エリアを固定、ステータス表示に使用している

APPENDIX

PCエンジンVSメガドライブ：アーケードゲーム移植機の座はいずれに?

ファミコンが発売された1983年以降、アーケードゲームは格段な進歩を遂げ、ファミコンに移植するハードルは年々高くなっていった。そこで、ファミコンに代わるアーケードゲームの移植を視野に入れた高性能マシンとして開発されたのがPCエンジンである。CPUはファミコンで使われたMOS6502の高速版をベースに据え、グラフィックは最大512色+巨大なスプライト表示、サウンドに波形メモリ音源ステレオ6チャンネルと、性能を大幅に引き上げたものであった。この性能は、同機を開発したハドソン自身がファミコンの開発に長けていたことと、サードパーティに扱いやすいよう配慮したためと思われる。

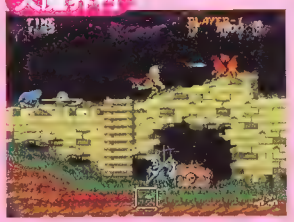
一方、セガもマークⅢ・マスターシステムの後継機種としてメガドライブを開発、実質的なセガ一社によるソフト供給から方針を変え、他のソフトメーカーへのライセンシーの門戸を開くサードパーティ制度を導入した。ハード面ではCPUに68000、BG画面2枚+80枚同時表示可能なスプライト、サウンドはFM音源+PCM音源と、同社のアーケードゲームに近い水準のスペックを惜しみなく投入している。これによって、セガの人気ゲームを次々に移植することによるアーケードゲームファンを重視した戦略を執った。

PCエンジンとメガドライブ、2つの名機が発売された1987年から1988年はアーケードゲーム市場で人気作が次々とリリースされる華やかりし時代でもあり、図らずもアーケードゲーム機移植の座を狙うゲーム機戦争が勃発したのだった。

PCエンジン アーケードゲーム 移植列伝

アーケードの移植物についてはナムコ物が一歩抜きん出ていて、神移植が多い。中盤以降にはコナミが参入、良移植を連発するがシューティングが多いため、本項では除外している。

大魔界村



数少ないスーパーグラフィックス専用ソフト。上位ハードだけあって納得の移植度。

忍

一部背景が簡略化されているなど、見た目に違いがあるもののプレイ感覚は良好な移植。

源平討魔伝

無理と思われていたゲームがまさかの移植。多重スクロールやボイスまで再現された。

ドルアーガの塔

見た目だけでなくシステム面も大幅に改定されており、実質的なリメイクといえる内容。

獣王記

Huカード版とCD-ROM²版がそれぞれ発売。CD版は2人同時プレイがないなど仕様に差異がある。

ニンジャウォーリアーズ

3画面を1画面に収めるにあたってシネスコ風に縮小して移植。キャラが小さくて全体的に寂しい。

ワルキューレの伝説

さすがにそのまま移植は難しく、演出面が大幅に変更され1人プレイ専用に再構成されている。

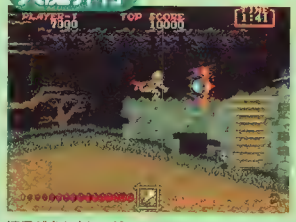
ボナンザブラザーズ

解像度は低いがゲームそのものの移植はいい感じ。ちゃんと2人同時プレイもできる。

メガドライブ アーケードゲーム 移植列伝

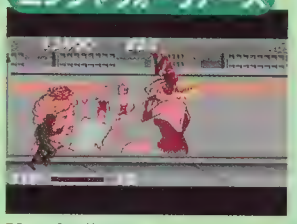
メガドライブは同時表示色数が512色中64色なため、PCエンジンに比べると全体的に色褪せた印象がある。が、セガやカプコンからの移植が多く、ファンから絶大な支持を得ていた。

大魔界村



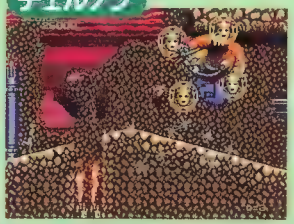
遠景が少々寂しいが、ソースコードレベルでの高度な移植を実現。難易度もそのままである。

ニンジャウォーリアーズ



PCエンジンに比べてキャラがデカくて迫力ある移植。CDサウンドや2重スクロールの背景も嬉しい。

チェルノブ



アーケード以上のグラフィック&サウンドを実現した、もはやリメイクと言ってもいいほどの作品。

ガントレット

高レベルな移植に加え、メガドラオリジナルのクエストモードも追加。隠れた名作と名高い。

獣王記

メガドライブローンチ3タイトルの一つ。変身アニメの迫力もそのまま再現している。

ゲイングランド

左右にステータスを配置して縦画面を上手く移植。追加ステージも嬉しい!

スーパーストリートファイターII

色数が少なくて背景がべったりした雰囲気だが、ゲームそのものは好移植だ。

ストライダー飛竜

オリジナルとCPU、FM音源共に同一のものを搭載しているハードだけにさすがのクオリティ。

海外移植の御三家、Commodore64、Anstrad CPC、ZX Spectrum

本書の家庭用・パソコン移植リストでたびたび出てくる海外のホビーパソコン、Commodore64、Amstrad CPC、ZX Spectrum とはどんな機種だろうか。海外、特に欧米ではファミコン(NES)やマスターシステムが成功するまでは、ゲームのプラットフォームとしてホビーパソコンが中心であった。中でも、米コモドール社のCommodore64(通称C64)、英アムストラッド社のAmstrad CPC、英シンクレア・リサーチ社のZX Spectrumの売り上げは群を抜いており8ビットホビーパソコンにおいて御三家と言われていた。

いずれの機種も非力な上にC64以外はスプライト機能もないため、移植そのものに無理のある場合が多い。そのため、画面の解像度を下げるAmstrad CPCや、単色にするZX Spectrumなど、描画に対する負担を小さくすることでアーケードのプレイ感覚を再現しようという苦心のあとが見られる。

また、C64のSID音源によるBGMは実に独特なものが多く、良くも悪くも原曲のイメージをぶち壊す超絶アレンジが印象的。興味があったら是非聴いてみていただきたい。

海外御三家 PC移植列伝

3機種に移植されたアーケード移植4タイトルをセレクトして比較してみた。機種ごとの移植アプローチの違いが面白い。

Commodore64
1982年

C P U: MOS6510(1.023MHz)
グラフィック：最大 320×200 16色
サウンド：SID音源3音
備　考：スプライト機能 8個/画面

Amstrad CPC
1984年

C P U: Z80(4MHz)
グラフィック：最大 640×200 16色
サウンド：PSG音源3音
備　考：なし

ZX Spectrum
1982年

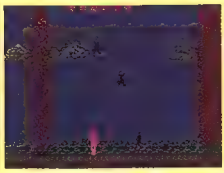
C P U: Z80(3.25MHz)
グラフィック：最大 256×192 15色
サウンド：なし（ビープ音のみ）
備　考：なし

ファイナルファイト

C64版はスプライトの表示サイズのためか『ダブルドラゴン』のような見た目に変更されている。

影の伝説

原点が古いタイトルのせいかどれも好移植。観覧車のゴンドラみたいなカゴでさらわれるCPC版は必見。

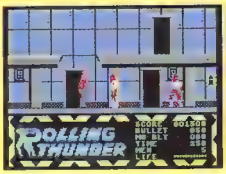


ボナンザブラザーズ

いずれの機種も頑張って2人同時プレイを実現。C64版はスプライトの都合で随分スリムになっている。

ローリングサンダー

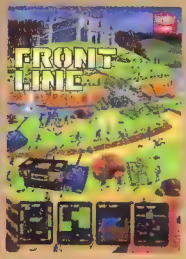
タイトルロゴをあしらって表示面積を小さくし、描画速度を稼いでいる。ZX版が単色ながら割といい感じ。



アーケードゲーム パンフレットコレクション

前回大変好評だったパンフレットコレクション、今回も掲載タイトルを中心に紹介する。オペレーター（ゲームセンター）向けに作成されたものなのであまり目にする機会がないものばかり。是非当時の雰囲気を堪能して欲しい。

タイトー

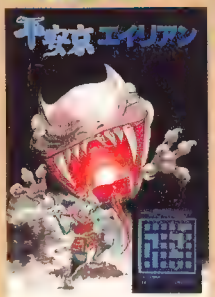


データイースト

カプコン

任天堂

電気音響

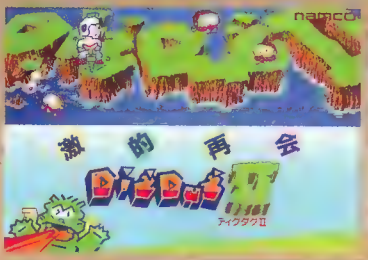


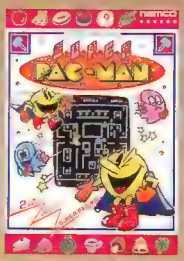
ユニバーサル

テーカン

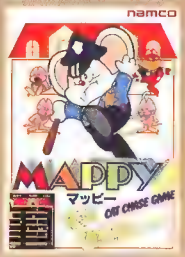
コナミ

namco
ROLLING THUNDER 2


namco
激的再会
DIG DUG II

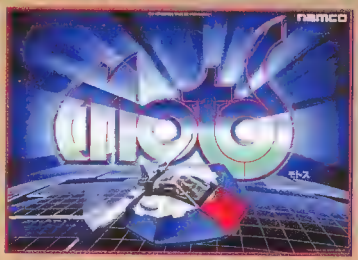

namco
PAC-MAN

namco
Gauntlet
4人の力が扉を開く
剣と魔法の物語
ガントレット

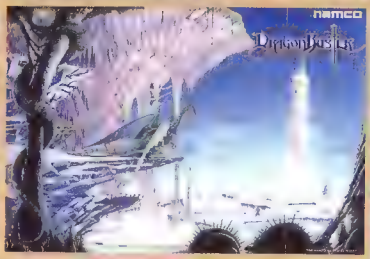

namco
MAPPY
マッピー

namco
源平討魔伝

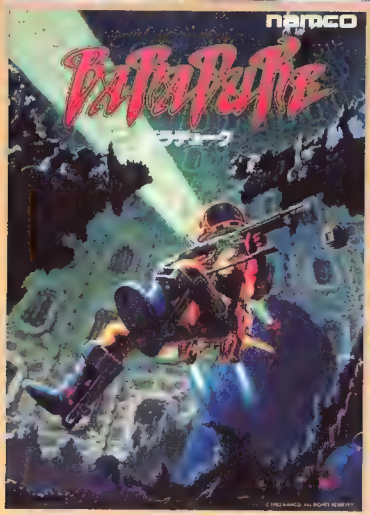
namco
PUCK MAN


namco
ゼビウス

namco
ISHTAR


namco
Dragon Buster

THE TOWER OF
DRUAGA
HERE I COME!
MAKE WAY CUT DOWN THE SLIMES!!
SPLAT
OH! IS THIS THE KEY?
WITH THIS KEY I CAN GO UPSTAIRS
NEVER TURN YOUR BACK ON BLACK KNIGHT
FOUND THE TREASURE BOX
SAVE ME, I'M COLD!
DIE YOU EVIL DRUAGA!!


namco
Pac-Land

namco
ROLLING THUNDER

namco

namco
DIG DUG

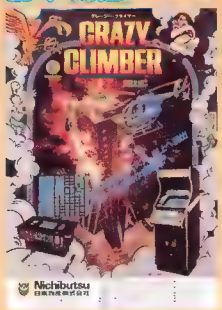
セガ

アイレム

テクノスジャパン

東亜プラン

日本物産



エスエヌケイ

監修者プロフィール
前田 尋之（まえだ　ひろゆき）

1972年愛媛県松山市生まれ。1990年徳間書店インターメディアにてパソコンゲーム誌の編集に携わったことがきっかけで多数の出版物の編集・執筆に関わる。その後、1996年にコナミに入社。以後同社退職後も家庭用ゲームソフトをはじめパソコンゲームの開発へと活躍の場を広げている。著書は『家庭用ゲーム機興亡史　ゲーム機シェア争奪30年の歴史』『ホビーパソコン興亡史　国産パソコンシェア争奪30年の歴史』『海外のゲーム&パソコンガイドブック』、監修に『懐かしのホビーパソコンガイドブック』『ぼくたちのギャルゲークロニクル』他多数。

ツイッターアカウント
http://twitter.com/hiropapa00

画像写真は著者が撮影したものを除き、広告画像、ウィキメディア・コモンズの画像を使用させていただきました。
http://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page

OAK MOOK 596
アーケードゲーム進化論　アクション編

2016年6月30日　第一刷発行

■発行人　長嶋 うつぎ
■編集人　岡田 雅
■監修　前田 尋之
■編集・執筆　前田 尋之、松田 有加、稲波 寛和、MSM5232
■編集協力　マイコン & ゲーム BEEP、高幡 創、神埼 晴郎
■本文デザイン　株式会社チアソル
■装丁　竜口智圭（タツグチ デザイン事務所）
■発行所　株式会社オークラ出版
〒153-0051
東京都目黒区上目黒 1-18-6　NMビル
［電話］
営業部：03-3792-2411
編集部：03-3793-4939
■印刷・製本　図書印刷株式会社

Printed in Japan
©2016 CHEERSOL Inc.
©2016 Oakla Publishing.co.,ltd
ISBN978-4-7755-2565-4

第1章 アイテム回収型アクションゲーム
ヘッドオン、ラリーX、パックマン、クラッシュローラー、ハンバーガー、トイポップ、ボナンザブラザーズ、シンドバットミステリー、マッピー、ロンパーズ、ボンジャック、マイケル・ジャクソンズ・ムーンウォーカー、クラックダウン、ごんべえのあいむそ～り～

第2章 敵全滅型アクションゲーム
サムライ、ディグダグ、マリオブラザーズ、リブルラブル、スノーブラザーズ、モトス、グロブダー、バラデューク、フェアリーランドストーリー、忍者くん 魔城の冒険、バブルボブル、ダイエットGoGo!

第3章 ゴール到達型アクションゲーム
クレイジークライマー、フロッガー、ドンキーコング、フロントライン、ワードナの森、ペーパーボーイ、マーブルマッドネス、サーカスチャーリー、ドルアーガの塔、アテナ、バックランド、戦場の狼、奇々怪界、源平討魔伝、アルゴスの戦士、インターの復活

第4章 ベルトスクロールアクションゲーム
熱血硬派くにおくん、ナックルバッシュ、ゴールデンアックス、バイオレントストーム、エイリアンストーム、ブリルラルナーク、X-MEN、天地を喰らう2・赤壁の戦い、X-MEN、ファイナルファイト、野球格闘リーグマン、エイリアンVSプレデター、ダイナマイト刑事

第5章 APPENDIX
パソコン&家庭用ゲーム機移植へのあくなき探求 PART2
アーケードゲームパンフレットコレクション

オークラ出版
雑誌 62157-01
定価：本体1296円＋税
OAK MOOK 596
発行日：2016年6月30日
発行：オークラ出版

前田尋之のゲーム&パソコン研究本

既刊好評発売中

アーケードゲーム進化論 シューティング編

前田尋之・監修
本体1,296+税　発行：オークラ出版

宙を駆け巡り、弾幕を潜り抜け、敵を殲滅！爽快感が堪らない気持ちいい♪　アーケード・シューティングゲームの進化の歴史を紐解く一冊！

ぼくたちのギャルゲークロニクル

前田尋之・監修
本体1,296+税　発行：オークス

ときめきメモリアル、センチメンタルグラフティー、ファーストキス☆物語、ラブプラス、etc…、ギャルゲーの歴史に名を刻んだ名作が甦る、ギャルゲーメモリアルブック♪

ぼくたちの美少女ゲームクロニクル(18禁)

前田尋之・著　本体1,389+税　発行：オークス

Windows登場以前の約1200タイトルから総勢240本を厳選セレクト。当時の世相から発売データリストまで収録したヴィンテージ美少女ゲーム紹介+研究本！

海外のゲーム&パソコンガイドブック

前田尋之・著　本体1,852+税　発行：オークラ出版

懐かしい機種なのに見たことない！　海外で発売された家庭用ゲーム機およびパソコン400機種以上をカラーページで一挙紹介。日本はもちろん世界でも類を見ない超カタログ。

懐かしのホビーパソコンガイドブック

前田尋之・著　本体1,200+税　発行：オークラ出版

ユニークなパソコンが大集合！　NEC、富士通、シャープといったパソコン御三家をはじめ、マイナーパソコンを含めた総勢149機種を大ボリュームカラーページで掲載。

ホビーパソコン興亡史
国産パソコンシェア争奪30年の歴史

前田尋之・著　本体1,500+税　発行：オークラ出版

栄枯盛衰の歴史を読む　大好評シリーズ第2弾！　国産独自のパソコン規格が生まれてから終焉を迎えるまでをメーカーの戦略視点で俯瞰して読み解く、現代の歴史絵巻!!

家庭用ゲーム機興亡史
ゲーム機シェア争奪30年の歴史

前田尋之・著　本体1,500+税　発行：オークラ出版

ファミコンで隆盛を誇った巨人・任天堂がなぜソニーに敗れたのか？　開発・販売・広報といった多角面からゲーム機、メーカー戦略を俯瞰する一冊！

第1章 アイテム回収型アクションゲーム

ヘッドオン、ラリーX、パックマン、クラッシュローラー、ハンバーガー、トイポップ、ボナンザブラザーズ、シンドバットミステリー、マッピー、ロンバーズ、ボンジャック、マイケル・ジャクソンズ・ムーンウォーカー、クラックダウン、ごんべえのあいむそ～り～

第2章 敵全滅型アクションゲーム

サムライ、ディグダグ、マリオブラザーズ、リブルラブル、スノーブラザーズ、モトス、グロブダー、バラデューク、フェアリーランドストーリー、忍者くん 魔城の冒険、バブルボブル、ダイエットGoGo!

第3章 ゴール到達型アクションゲーム

クレイジークライマー、フロッガー、ドンキーコング、フロントライン、ワードナの森、ペーパーボーイ、マーブルマッドネス、サーカスチャーリー、ドルアーガの塔、アテナ、バックランド、戦場の狼、奇々怪界、源平討魔伝、アルゴスの戦士、イシターの復活

第4章 ベルトスクロールアクションゲーム

熱血硬派くにおくん、ナックルバッシュ、ゴールデンアックス、バイオレントストーム、エイリアンストーム、プリルラルナーク、X-MEN、天地を喰らう2・赤壁の戦い、X-MEN、ファイナルファイト、野球格闘リーグマン、エイリアンVSプレデター、ダイナマイト刑事

第5章 APPENDIX

パソコン&家庭用ゲーム機移植へのあくなき探求 PART2
アーケードゲームパンフレットコレクション

9784775525654

1929476012968

ISBN978-4-7755-2565-4

C9476 ¥1296E

OAK MOOK

アーケードゲーム進化論

アクション編

前田尋之【監修】

オークラ出版
雑誌 62157-01
定価：本体1296円＋税
OAK MOOK 596
発行日：2016年6月30日
発行：オークラ出版

9784775525654

1929476012968

ISBN978-4-7755-2565-4

C9476 ¥1296E

アーケード・アクションゲームの魅力がここに!!

オークラ出版
雑誌 62157-01
定価：本体1296円＋税
OAK MOOK 596
発行日：2016年6月30日
発行：オークラ出版

前田尋之【監修】
オークラ出版

アーケード・アクションゲームの進化がゲームの歴史を変えた!!

アーケード・アクションゲームの200タイトル超を厳選しフルカラーで紹介!

アーケードゲーム進化論